

二次元狂热出品的人,就在你身边。

淡元狂热东方增刊正式定名

東方李華蘇

ALL AROUT TOUHOUPROJECT

二次元狂热特别制作,日本三大同人奇迹之一的东方系列

128页全彩东方系列全记录+研究,由《二次元狂热》主力以及多位东方达人撰写。

收录东方主题音乐会,210分钟精彩全记录。附送badapple主题卡片皮包

精选两端DVDROM收录经典同人和原作游戏

12月下旬上市 定价39.8元

2010年01月号/总第15期



http://www.aspot.com.cn/ 官方网店:http://taobao.aspot.com.cn

> 本期封面作者: RiE 本期封底作者:RiE

执行主编: JEDI 编辑:七月

实习编辑: 秋叶、猫流

美术总监: 谭冬雪

美术编辑: 小榕

广告热线: (010)82616677-6022

发行热线: (010)62556010

主编 MSN: jediliao@hotmail.com

投稿反馈信箱: liao.huigi@gamespot.com.cn

通讯地址: 北京市 100086 信箱 82 分箱 《二次元狂热》编辑部收

出版日期:每月15日

创刊日期: 2008年9月

零售价: 20元

二次元狂热 版权相关声明

稿件文责自负:作者必须保证所投稿件不得 侵犯他人的著作权和版权,由此引起的纠纷责任 由作者本人承担;稿件一经发现有抄袭行为,除 扣发应得稿酬外, 作者向本刊所投稿件三个月内

转载声明:本刊刊登的所有内容(原创同人 作品宣传以及有特别约定的内容除外),任何商 业组织未经《二次元狂热》许可,不得转载、出 版和使用。

其他声明:凡本刊转载作品时未能联系到原 作者的,敬希望作者见刊后及时与《二次元狂热》 联络,以便奉寄样刊或稿酬。

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏(冷门精品 优先)或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资 料的二次元狂热者们联系我们, 共同为『二次元





独家网络内容合作

内容合作伙伴



● [二次元狂热独家首发]『刻痕 ‖ - 前篇』

●日本同人游戏精选

●「君吻」特典剧场

图片

●『君吻』和『轻咬』音乐欣赏

●植田亮高分辨率美图欣赏

P002 河蟹子相谈室

读编往来

P004 二次元资讯

蛋疼囧新闻

P006 人形新评

来聆听我们的歌吧! -GSC 社Q版黏土新作秋山澪

P008 东方专区

> 『东方非想天则』深入研究・东方非想 天则角色能力评测(一) 幻想乡生存指南——超脱尘世的存在们 鬼族、天人、彼岸住民篇(中)

P018 天朝绘师

ideology happiness 一旅日天朝绘师 Ideolo

P022 特别企划

iroha +ゆうゆ+オワタP+流星P 一独家专访四位 VOCALOID 名 P

P026 萌绘师

琦玉双生记 -植田亮的幻想世界与こもりけい的 御姐王道

P036 漫画殿堂

在神话、历史和现实之间 一虹色的安彦良和

P046 同人文化

日本同人游戏制作组介绍专题 -Team RebRank 与 Edelweiss

P052 游戏新作

Galgame 中的"夏目友人账" - 『犬神附身与谎言』闲谈

P060 萌文化

岁末隆冬,强势再启 -C77 揭幕直前特别前瞻

P064 游戏研究

> 冠以"纯白"之名的崩坏恋曲 - 『法兰西少女』综合评述

P078 游戏回顾

> 黑色的慈悲与白色的虚伪 -『见习天使・黑白色』

P086 同人新作

> 刻痕3 **TIMESONG**

P092 二次元创造

轻轻地咬一口,超越 KISS 的界限 一跟进时代的真爱进化论

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室

不知不觉已经要到 2010 年了,反正也存不起十亿欧元的船票,大家就还是乖乖地存钱 买《二次元狂热》吧,这样才可以每个月都看到我哟~轻松一下,来一点 Galgame 相关的 冷笑话吧,本刊的老作者玖羽一定要翻的……

有一天, Tony 遇到了他的一个朋友。

Tony:"嗨! 我做原画的那个新游戏你玩了吗?"

朋友:"玩了!"

Tony:"我画得怎么样?"

朋友:"还是那样,非常好!"

Tony:"那游戏怎么样?"

朋友:"还是那样!"



tony的『法兰西少女』似乎没那么烂了·····







第十六期封面:『E&O』作者:TID 第十六期封底:『谧雪攒樱』作者:迷肘

第十六期封底:『谧雪攒櫻』作者:迷肘

ID:沙包求虐 男 来自:金坷拉原产基地

14期的回函被神隐了,于是只能用13期的回函了。说到底还是每期不塞两张回函的你们不好=V=

张用,而且非洲农业不发达,我们的 回函都去支援它啦······

ID:清宁 女来自:宁波市

有关于轻小说,能考虑做几个轻小说推荐专题吗???

:很好的建议哟,也欢迎有这方面研究的朋友给我们投稿。其实大家一定要勇于把自己喜爱的作品介绍出来,比如上期的『IIDX』一文,就是来自一位读者的投稿。

ID:冯辰 女来自:天津市

周三下午的心理课,老师讲到了当今社会的"伪娘"越来越多的问题…下课铃响之前,她挥手在黑板上留下几个大字"请珍

爱你们的性别!" -- "

: 伪娘啊伪娘,每次看到同人展上东方的 COS 几乎都是伪娘,我就泪流满面……

ID:, 萌焰 女 来自:四川省成都市

到了明年就正式成年了,这样那样的事都可以做了哦~~话说我们这一辈简直就是杯具呃… 刚熬完义务教育,义务教育就全免费了;好不容易考了高中,高考要改革了;等到2011终于能踏进大学校门,据说2012世界末日又要来了……

:据说信河蟹子可以心愿

ID: 夜织由步 女来自: 夜织宅邸

S:G大爱,移植的谣言是 否属实呢?涉谷→秋叶原→? (莫非是池袋)

还有一个小小的建议, 2DM 不知从哪期开始海报就越来越小 了, 才8K大的小海报挂墙上太



时间:2010年1月10日10:00-18:00 地点:虹口区1933创意产业园区

为了赶在春节之前自我安慰地纪念高达30周年及机战动画文化, 集合了高达系列、机器人大战、原创机娘本、EVA、Macross 系列、 CODE GEASS、天元突破、苍穹的 FAFNAR、苹果核战机、创圣等大

型机器人对战的动画漫画的同人交流、模型交流、LIVE 的限定活动。 现在在组织阶段,所以官方站点 http://www.GS00.net 还比较贫瘠。 联系我们 GS00@comicup.cn\QQ:622000201



这个新年不寂寞,A 子同学叫来全副舞装王耀大哥带齐全球各地人士连同初音未来全家大小,一起在广州图书馆展览厅内与大家共渡新年,齐 say HAPPY NEW YEAR!!

1

Nixo 其实我一直对约己的

应技假没信心, 这次是鼓起歌音 回调查袭的… (河鹽子你就把它登 F06 !!!) 这幅纯属恶搞…… 她是逐渐,1的身材, 那太服图第一(奶笋~) 求交上医扶高超的 宅权宅炖们,加我 QQ: 9045 07927 (523) 電在放明上啊~~) 0000

……于是我希望把海报放大一些 吧, 4K 大就行了. 拜托

:「命运石之门」目前还没 有进一步的消息,不过可以关注我们 每期由 KFC 汉化提供的的中文影像 版。海报方面,我们会想办法解决, 面包会有的……

ID: okmad 男 来自:广西省桂林市

来来~~~河蟹子叫一声哦泥 酱,有棒棒糖吃!

: ……妹控什么的最讨厌 了,棒棒糖不要,来人把这变态埋地 下两米再撒上两袋金坷垃……

ID:狼亦心 男 来自: 江苏省苏州市

在相谈室中除了看到了自己以 外还赫然看到了同班同学的名字, 他的回函被"顺便"登了出来。看 来受本狼影响而购买《二次元》的 "牺牲者"又增加了一名,腹黑版 河蟹子你就躲在幕后偷着乐吧。

:约定了哟,我这次再把 你登出来, 然后牺牲者要多增加五个 (再多点更好) ……

ID:我才不脑残呢 男 来自:北京市

看了『东方非想天则』研究, 说实话,看得懂却使不出来,学 了半天, 结果还是以前的乱搓流 使得惯。太专业了, 真玩上时根 本没工夫反应那教程。有没有菜 鸟级别的教程? 我是被沙包练手 的程度! (至少打败我的全说自 已是沙包)

,只要每期都学习,沙包 也会成长为触手的, 另外有没有把上 期的 DVD 光盘拿出来看下呢? 里面 可是有视频教程的。

ID:贝尔蒙特

来自:上海市

这期赠送的两张同人海报, 我为什么只有一张???

: 哦泥酱, 请看背面……

ID:曹云鹏 男 来自:北京市

身为御姐控的同时我也是热情 的贫乳控, 啦啦啦…搓衣板中蕴涵 着爱…巨乳什么的最讨厌了…

:我也最讨厌巨乳了……

ID: 汐落 男 来自:上海市

为什么感觉杂志中关于动漫 的东西好少……虽然游戏,纸牌, 东方等也很吸引人, 但作为一个 宅男, 总不会不看动漫吧……

:我们这期会加入一些动 漫的内容,如果有擅长的作品欢迎来 投稿哟。

自从 2DM 赠送原创纸模以来,已经有很多心灵手巧的读者(大 多是女孩)做出了非常精致的作品,在编读里我们会不定期地展示大 家的优秀作品,欢迎大家把自己的得意之作寄来。有些不够认真导致 做成悲剧的宅男读者们,要多付出点耐心哟……



纸模最重要的是尽量不<mark>要把折</mark>线折死,保持圆滑。镊子可以用来 代替手指给胶水未干的粘合<mark>面加压,</mark>会比较干净,也不会使两粘合面 移位。还有就是补白边,用水彩笔就可以了,补过白边的纸模会好看 很多。切割我用的是笔刀,用剪刀的话不能保证切线平直,但剪刀也 有好处像在剪头发的时候,可以用剪刀剪出圆滑的曲线。如果各位还 有什么问题的话,可以找找我,QQ782999211,尽可能帮大家。



大家好, 我是 Seleca。 一旦以来都任iki ifully 设订的纸模,也 受了 fruity 的不少指导。感觉自己应该算是"有一点经验"吧。首先 就是在剪细小的部分的时候一定要用刻刀, 折叠的时候尽量不要折死, 圆润一些会比较好看, 另外折叠细小部分的时候一定要借助镊子哦。 用固体胶粘的时候, 要尽量少抹, 否则溢出来会弄得很脏。另外做好 之后会有一些白边,可以用同色的笔描一下。

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文/秋叶、猫流



今年冬天有点冷, 但是热 爱 ACG 的阿宅们完全可以无 视严寒, 让整个十二月都充 满火热的气氛,『化物语』的 BD 一卷比一卷卖得好,第三 卷的首周销量就突破了4万 大关,排在了『EVA序』之 后, 史上第二的好成绩;另有 史上最强面向新手的发电本, 顶着「一个人也行~为男孩子 准备的发电入门~」的标题于 11月24日正式发售, 遭遇瞬

杀, amazon 书籍排行榜上拿下第三, 很快就决定印刷第二版和第三版, 目前秋叶原各店基本断货,真可谓大热门啊。于是年底的 C77 要来了, 大家要加油哦~

>> 09 年阿宅最想娶的二次元角色排行榜出炉,真希波妹子

09 年真是奇迹之年啊,『EVA 破』终于在 暑期档上映,各种剧透传来让身在天朝的我们 听得期待满点,于是 EVA 顺理成章地强势回归 了。但是,在雅虎日本举办、共有5000万网 友参与的网络投票中,不是绫波女神,也不是 傲娇明日香, 而是由新人角色真希波摘得了二 次元角色新娘榜冠军头衔,这真是一件非常神 奇的事情, 果然大家都是做受的料啊, 找一位 强势的御姐回家被调教很开心吧。榜单上 2-10 名分别是黑沼爽子、秋山澪、桂雏菊、平沢唯、 巡音ルカ、逢坂大河、原村和、御坂美琴、战 场原黑仪,新科萌王也榜上有名,看来把萌娘 娶回家也是很多阿宅的梦想呢。



>> 绫波大神吉他限定两把,竞拍价格飙至 900 万

由世界著名的乐器生产商 "Fender" 推出的『新世纪福音战士』绫 波丽式样吉他由于两种型号各限定一支,因此在雅虎拍卖上飙到了900





万日元的天价。两支吉他「Rei - Stratocaster (R) Type01」和「Rei -Telecaster (R) Type02』正面面板上都有绫波女神脸部特写图案,红色的 瞳孔一如既往地迷人,吉他的颈部则印有白色的朗基努斯枪的图案,当然还 少不了作为点缀的 NERV 机关的标志。两把吉他由于是为专业吉他手限定打 造的,因此起拍价格定在了50万日元,不过这个价格显然未能阻挡日本有钱 的技术宅们前进的脚步,拍卖预定 12月8日截止,在 12月7日时,「Rei-Stratocaster (R) Type01」被炒到了 907 万 7000 日元、「Rei - Telecaster (R) Type02」稍微便宜一些,炒到了772万8000日元,两者的竞价次数都 在 500 次左右,我再次深刻感受到 MONEY 对于宅的重要性了。

>> 立体靠垫初现江湖,瑟希莉治愈我心

在烂手鼠标垫已经烂 大街的今天,大家都已经 懒得亲自体验那种柔软的 触感而改用香蕉来做实验 了,于是立体靠垫就此应 运而生。由 Media Factory 试做的立体靠垫"セシ リーのセクシークッショ ン (瑟希莉的性感靠垫)" 将在 C77 上正式亮相,限 量 200 只。靠垫的图案是 『圣剑锻造师』的女主角瑟 希莉,和通常的靠垫不同, 胸部被特意加高,做出了 立体的感觉,和烂手鼠标 垫如出一辙,将这个美好 的创意用在靠垫这个给人 带来居家温馨之感的日常



作也

至

CV F



生活用品上可以说是造福大众之举啊,相信这个创意很快就会被广泛采用, 大家就可以被自己中意的角色充分地治愈了, 何等幸福啊。

>> 女性版"国拟人"诞生,世界74国美少女化

在萌化泛滥的日本, 国家拟 人化居然让腐向作品占据了先 机, 真是让人百思不得其解之 事。虽然有点姗姗来迟,不过 属于宅男们的"国拟人"终于 上市和大家见面了。将世界上 74 个国家美少女化的「萌えて わかる!世界の国事典』11月 24 日正式发售,书中收录了每 个国家的萌娘一只,除此之外 还介绍了各国的环境、世界遗 产、宗教和文化风俗等内容。 卷头还将七大洲分别设定了性 格特征,亚洲是"治愈系"、非 洲是"萝莉系"、欧洲是"傲娇 属性"、南北美洲是"活力系"、 大洋洲是"天然"。而韩国由于 经常将天朝的文化遗产抢走, 被设定成了「直率地表达感情 的棒子娘」,朝鲜是「任性倔强 让人困扰的孩子」、天朝「以快 嘴为武器、坚强的肉食系女子」。





看到这样的设定真让人有些哭笑不得呢,不过认真你就输了,被萌完之后 就一笑而过吧。

>> 安室奈美惠最新专辑发售, PV 中和阿姆罗上演梦幻对决

12月 16日发售的安室奈美惠的最新专辑「PAST<FUTURE」中,其 中一曲「Defend Love」的 PV 是安室奈美惠和初代高达动画作品的联动, 在 PV 中由阿姆罗的声优古谷彻先生问起了一句 "安室さんですね?", 同时还有阿姆罗和安室奈美惠对决的场面。说到阿姆罗和安室奈美惠的渊 源,由于安室的发音和阿姆罗一样。因此安室奈美惠小时候看『高达』

Rei -色的 然还 定打 有钱 Rei – aster 数都

泽用,

其

ŋ,

沙渊



-直对骡子有着很强的亲切感。今年正值高达 30 周年之际,这次的合 作也是为了纪念 30 周年而实行的企划之一, 于是 PV 中出现的阿姆罗 VS 拉拉的神交情节以及随后拉拉摘下头盔变身安室,然后屏幕上飘着两个 AMURO 的场景真是太欢乐了,已经是超越人类极限的欢乐了啊 =w=

>> 剧场版 [MF 虚空歌姬] 首映,长岛拳王伪娘绿毛现场造势

此次上映的剧场版 MF 在宣传上可谓砸下重金, 山手线列车上的广告

招贴画肯定花了不少银子,首映当天 监督河森正治、女王 cv 远藤绫、绿毛 cv 中岛爱以及阿鲁多 cv 中村悠一等人 还出席了 Sun Shine 影院的首映仪式。 不过台上星光闪耀也抵不过宅拳王长 岛☆自演乙☆雄一郎同学一个太阳的 光芒万丈,热衷于 COSPLAY 而且钟 情于伪娘事业的长岛拳王前阵子在打 拳的时候 COS 团长,在一阵磨叽的团



舞之后被我天朝战士徐琰一顿暴打,三下五除二撂倒在地,颜面尽失。为 了能够让 FANS 们重拾信心,长岛君也出席了本场首映仪式,伪娘成了绿 毛和中岛爱站在一起,依靠后者的反衬显示了自己的星光四射,他的星闪 POSE 实在太销魂,大家一定要顶住。

>> 现代萌化解释版『源氏物语』发售,手把手教你调教小 LOLI



将世界最古老的长篇王口小说 萌化以后出版的「源氏物语女主角 图鉴 现代萌化解释版 12月11 日正式发售,本书中结合各位女性 角色的性格特点为她们添加了很有 现代特色的萌点,诸如 LOLI,义 母, 傲娇等等, 由于光源氏触手繁 多 (jedi, 乃的同类啊), 口味全面,

因此女性角 色的萌点也 很齐全,几乎 涵盖了目前流 行的各种萌属

性,是一部真正的日本萌属性千年纪。当然,源氏 真正的杰出贡献在于,奠定了LOLI这一亘古不变 的萌属性的基石,源氏从别人家里强行领养走了紫 姬, 以养父的身份调教小紫, 结果最终养成了一只 无敌萌的小 LOLI, 实在是开了 LOLICON 之先河, 晚辈敬仰不已啊。



>> 标题党请注意,明年3月能登引退

其实, 这新闻真的是标题党, 这 里的能登不是大家熟悉的能登麻美 子, 而是指一种圆鼻形电车, 在金 泽到上野之间往返,只在夜间行车 的快速列车"能登"。此前,"能登" 所属的 489 系列车专门开发出来应 对高低海拔差特别巨大的地形,由 于新干线选择了更为平坦的路线, 原来不好走的线路就废弃使用了,



因此"能登"光荣完成了自己的历史使命,将要退出第一线,不再承担运 输任务。当然由于标题党的存在,这条新闻的标题『明年3月能登引退(正 式发表)』还是吓到了不少麻美子的 FANS,虽然铁道宅们可以瞬间发现 问题所在而一笑置之,但这世界上的普通人在第一时间还是会无比焦虑的 嘛,标题党们一定要自重呐。

>> TMA 送上极品真希波,『COSPLAYER:破』17 日偷跑

TMA 预定在圣诞节为大家送上的圣诞大礼『COSPLAYER:破』已于 12月17日偷跑,作为COSPLAY爱情动作片大厂,TMA新作不断,而 这次应景推出的『COSPLAYER:破』堪称质量最硬的作品。原作的人气 度和话题性在此懒得多说, TMA 这次送上的女主角真希波实在是太极品 了,感觉上超越了此前所有作品中的所有演员。当然本剧卖点在于7名 主要女性角色全都出场,且时间长达 240 分钟,不过俺想说的是,其他 6 人快退散吧,小姐你们都是谁啊,俺要看真希波的全场! 剧场版 EVA 破 的 DVD 正式发售还要好好等上几个月,一直忍着没看剧透的同志们这次 可要被 TMA 剧透到死了。某日本博主在观看后对饰演真希波的妹子みず なれい赞不绝口,什么 COS 得太像了,腿很苗条和过膝袜简直绝配之类的, 总之同志们找到种子后请火速下载吧。







>> 乳王之刃 PSP 版加入老板键功能

乳王之刃作为一款 "划时代"的作品,其 对于TV动画的走向影 响已经不言而喻……而 群众们对于之前公布的 PSP 版游戏『混沌螺旋』 是否会延续 TV 动画的 优良传统表示强烈的关 注, 但很遗憾的是, 游 戏中虽然有"破甲"系 统但最终还是没能"迈 过那条坎儿" ……但即 使如此,游戏的尺度在 PSP 的官方游戏中仍然 算是顶级的……于是, 游戏"创新"地加入了 老板键功能……在你享 受着画面与声音的双重 冲击时,一旦有不明真

.



相的围观群众靠近时,只要按下 START+SELECT,游戏就可以迅速切换 到"壮阔的 RPG 游戏场景"中……所谓细节决定胜负,这个体贴的设定 或许能帮助游戏大卖………▲













●外包装,蓝色格调的盒子~有 K-ON 图样的底纹,一如既往黏土人系列统一规格设计感不强的包装,正面有 TBS 的标,猪猪图案,说实话,这标很好看~。

NEW FIGURE /人形新评







●旋转图





●来几个无表情的官脸~









配上欢笑版的官脸 ●要拿贝斯咯!







●哭脸本作唯一的特殊表情,也是当初预定时本作的卖点之一。

- ●大萌的哭脸!!! 萌死啦 ~~~~~~
- ●伸手~要啥? 我给~~



- ●大家很关心那新台座,上分解图~
- ●猫耳型底座算是发售后的惊喜
- ●大概因为本作开定时就被 MIO 死忠以 外的淡定派指没特色
 - ●两个官脸配一个特殊表情的搭配
 - ●于是特别在底座作出修改





●接下来。要邪恶的推倒。XD 蓝白瞩目!

作为09年大人气新番轻音少女黏土人系 列的第一弹的 MIO 成为当月热门, 虽然 MIO 的人气毋庸置疑,但说实话当初开始预定时普 片反应一般, 没特别惊喜。

不过实物效果还是相当可爱, 甚至超越了 官图的效果(大概是GSC 听到了民众的声音 作了改进), 猫耳型底座也相当让人惊喜, 做 工更是贯承了黏土人系列的优秀传统, MIO 成 为09年底大热可以说是意料之外情理之中了, 是 MIO 轻音 FANS 不能错过的一款佳作!

原型师介绍:あげたゆきを

黏土人系列的御用原型师,除了黏土人系 列没有任何正常比例的人形作品,大人气的黏 土人初音未来、VOCALOID 黏土人系列和黏土 人偶像大师系列都是出自他手,一出手都是大 作,可谓是黏土人系列的王牌原型师。▲



前一期主要为大家介绍了游戏的立回思路的构筑,由于是用灵梦来举例,考虑到 不同角色之间的差异性,于是这次给大家带来了更详细的角色能力评测。一共20名角色, 数量比较多,分批为大家介绍,这次主要讲解5个角色。沙包们,准备好了吗?



弹幕性能:★★★★★★★★★★

格斗性能:★★★★★★★★★★

飞翔性能:★★★★★★★★

压制性能:★★★★★★★★★

连段性能:★★★★★★★

上手指数:★★★(★越多,上手难度越低)

前作的主角(?),全能力综合,弹幕的硬 度较高、牵制能力不俗,部分格斗的判定也不错。 升龙、当身、瞬移、设置弹幕,各种技能应有尽有。 缺点是招式的硬直略微偏大些, 人物的移动速 度整体较慢, 不适合追打、抢招、拼判定。招 式变化多端,立回多变,适合上级者使用的角色。 作为初心者想要体验游戏的基本系统使用也是 不错的选择, 比较容易上手, 但是要发挥出很 强的实力却很难。连段威力较大,但难度颇高,

稳定性差。

弹幕性能评测

弹幕硬度:★★★★

C、236、214 硬度较强, 黄纸符削弹能力强, 214 蓝纸符防守十分坚硬



弹幕速度:★★★★

B、C发射速度一般, 236 妖怪发射速度很快 牵制能力:★★★★★

B、214、236、236 扩散牵制能力都很强,

B和 214 用于防守干扰, 236 系列用于进攻牵制 弹幕硬直:★★★(★越多,弹幕硬直越小) JB 硬直较小, 其它空中弹幕硬直一般, 地

上弹幕硬直都比较大

格斗性能评测:

判定范围:★★★★

JA、2A、6A 判定范围都很大,其它格斗



TOUHOU PROJECT / 东方专区

范围偏小

出招速度:★★★★★

JA、J8A、2A、DA 出招速度相当快,其它 格斗速度较慢

判定持续:★★★★★

JA、2A 判定持续时间很长, 其它格斗持续 时间一般

硬直大小:★★(★越多,硬直越小)

格斗出招硬直普遍大, DA 和中空的 6D JA 硬直略小些



飞翔性能评测:

飞翔速度:★★

整体飞翔速度偏慢, 追击和逃跑都不太好 用,多用于变向控位

变向幅度:★★★

飞翔中可变向幅度一般(没什么实质作用), 快晴(不愧为灵梦的专属天气)下变向能力大幅 度上升(比较实用)

44 66 速度:★★★★

性能标准,不快不慢,多用于代替飞翔速 度的不足来使用

44 66 幅度:★★★★

性能标准,幅度大小适中

压制性能评测:

弹幕削灵:★★

B弹幕 1 灵, C弹幕 0.8 灵, 换灵上基本 1 换 1, 优势很小

择段削灵:★★★

2A 防错 1.5 灵, 持续较长, 中间任意时间 可派生成上段 6A、3A, 择段连贯度较差

压制变化:★★★★★

压制变化超多,任何压制方式只要连贯、 有优势就行,由于 JB 可以随时取消,空中的压 制变化甚多

压制密度:★★★★

压制较为紧密,非回避结界等特殊手段, 比较难逃走(紧密地压制对手要求很高,非常 难掌握)

连段性能评测:

连段威力:★★★★★

高伤连段威力极大,但同时耗灵和难度也 极高, 低伤连段耗灵和难度适中

稳定性能:★★

无论是高伤还是低伤连段,稳定性能都很差, 对连段的位置感要求很高,手速要求也极高

起手位置:★★★

弹幕起手位置多,格斗起手位置不太好(只 有靠近版边才能接上连段)

连段难度:★★(★越多,连段难度越低) 低伤害连段难度一般, 高伤连段难度极 其高

上手指数评测:

起手难度:★★★★★(★越多,起手 难度越低)

性能全面,初次使用感觉良好,容易上手 精练难度:★(★越多,精练难度越低)

连段、压制难度极其高, 立回要求很高, 需要长时间的练习和大量的63实战经验才能发 挥出该角色的实力



弹幕性能:★★★★★★★★★★ 格斗性能:★★★★★★★★★

飞翔性能:★★★★★★

压制性能:★★★★★★★

连段性能:★★★★★★★★★

上手指数:★★(★越多,上手难度越低)

本作的主角(?), 独特的 DASH 系统(带 有控制风向的属性, 能影响自身的飞翔速度和 弹幕轨迹)和援护系统(有2个召唤条,可召 唤2种不同的援护登场)。拥有多种大范围判定 的格斗招式, 弹幕种类繁多, 有高硬度弹幕, 有牵制弹幕,不同位置的对应状况良好。各种 技能招式都非常实用。不足点就是格斗出手速 度不够快,压制不够紧密, DASH 系统比较难 以掌握。战术主要以弹幕为主,不同的弹幕对 应不同的时机使用, 巧用 DASH 和援护系统能 发挥出很强的实力。



弹幕性能评测:

弹幕硬度:★★★★★

C、2C、J2C 硬度较强, C 弹削弹能力很好, 2C、J2C 弹数多

弹幕速度:★★★

C 弹的启动和后续发射速度不错,不过中 间有一小段停滞时间, 其它弹幕速度偏慢

牵制能力:★★★★★

各种弹幕的牵制能力都很强, 可攻可守, JB 适合中距离牵制配合进攻使用, J2C 中远距 离都适合,偏向于防守,地面2B、2C对空防 守能力很好

弹幕硬直:★★★(★越多,弹幕硬直越小) 高硬度弹幕硬直适中, 低硬度弹幕硬直较 小,整体弹幕硬直状况良好

格斗性能评测:

判定范围:★★★★★

空中、地面各种招式判定范围都很大

出招速度。★★★

2A、远 A、DA 出招速度较快, 其它格斗速 度偏慢



艮快

虽,

//1)





判定持续:★★★★

DC2 段判定,其它招式持续时间适中 硬直大小:★★★(★越多,硬直越小) 格斗招式整体硬直适中,DB、DC 硬直略

大些

飞翔性能评测:

飞翔速度:★★★

启动时候速度稍慢,启动后带有风向,持续飞翔速度加快,后劲勃发的飞翔能力

变向幅度:★

直线飞翔,不能改变轨迹

44 66 速度:★★★

44 后退启动速度稍慢一些,多用于弥补 DASH 启动速度慢的缺陷

44 66 幅度:★★★★



压制性能评测:

弹幕削灵:★★★

B 弹幕 0.8 灵, C 弹幕 1.2 灵, C 弹幕换灵 较有优势, 但是弹幕和格斗间的缝隙很大, 使用时候比较危险

择段削灵:★★★★

择段防错均为 1 灵, 2A、远 A、DA 出招快, 后续派生 3A、6A (6A 距离稍短, 略显不足, 但是范围很高, 防跳性能好), 择防的连贯性能 好,2A 积极使用

压制变化:★★★

多以择段为主,偶尔穿插弹幕或者 623 打 乱动

压制密度:★

压制不够紧密,接弹幕很容易被擦掉,多以不同招式的择段骗取对手乱动,依靠 3A、6A的派生和 623 打乱动



连段性能评测:

连段威力:★★★

连段整体威力比较适中

稳定性能:★★★★

连段稳定性能较好,很容易接上,对手速

起手位置:★★★★



连段难度:★★★★(★越多,连段难度 芝低)

连段的位置感和手速要求都不高, 比较容易掌握

上手指数评测:

起手难度:★★(★越多,起手难度越低) 平均能力不错,但是 DASH 系统很难掌握, 不适合上手使用

精练难度:★★(★越多,精练难度越低) DASH系统掌握起来比较费时间,另外要求对位置的敏感度很高,不同位置要及时设置 五不同的弹幕、或以格斗突袭来对策,要熟练 掌握2个援护使用的时机,注意援护之间回复 速度的连贯性



互制性能:★★★★★★★★★★★ 這段性能:★★★★★★★★★★★

上手指数:★★★★(★越多,上手难度越低)

性能平均的高速型角色,主要特点是出招快、硬直小,各方面招式、技能全面。有无敌技、高硬度弹幕、牵制弹幕、高速弹幕,格斗出招普遍很快同时硬直很小,连段稳定且伤害可观。不足点就是格斗判定范围略小,判定持续时间得短 由于各方面硬直都很小,积极进攻和进行招式的预读、抢招上显得非常有优势,适合预读能力强、手速快的玩家。

弹幕性能评测:

弹幕硬度:★★★★★

C、236 硬度较强, C 弹幕被削后还有爆炸 产生的第 2 次判定, 236 多用于削弹

弹幕速度:★★★★★

6C 激光弹幕的发射速度极快, 其它弹幕的 速度适中

牵制能力:★★★★

B、C 的牵制能力都不错, B 弹幕使用时候 人物有后退属性, 多用于防守干扰, C 弹幕则 多用于进攻牵制

弹幕硬直:★★★★ (★越多,弹幕硬直越小)

除了 6C、236, 其它弹幕的硬直普遍很小, 可以积极使用





格斗性能评测:

判定范围:★★★

判定范围很小, J6A、J2A、3A、远A、 DC 这些的范围略大些

出招速度:★★★★★

格斗的出招速度都相当快, 超快的 JA 和全人物最快的远 A

判定持续:★★

判定持续时间都较短, J8A、6A、3A、DC的持续时间略长

硬直大小:★★★★ (★越多,硬直越小) 格斗硬直普遍小, J6A、J2A 还有后退属性, 本身就具备了回避能力,就 6A 和 DC 硬直相对 大些



飞翔性能评测:

飞翔速度:★★★★

性能标准,速度适中

变向幅度:★★

略微能变向

44 66 速度:★★★★

性能标准,不快不慢

44 66 幅度:★★★★

性能标准,幅度大小适中

压制性能评测:

弹幕削灵:★★★

B 弹幕 0.9 灵, C 弹幕 1.2 灵, C 弹幕换灵有优势,不过距离不是很近就接 C 弹幕有被擦掉的风险

择段削灵:★★★★

择段防错均为 1 灵,远 A 非常快,带有突进性能,连续择段效果良好,下段派生 3A 范围很大

压制变化:★★★★★

压制变化较为灵活,择段和削灵压制都具备,交叉互换使用效果很好

压制密度:★★★★

压制密度比较紧密,要注意的就是格斗接 弹幕的时候离对手距离要近,远了容易被擦掉

连段性能评测:

连段威力:★★★★★

连段威力比较大,高伤害连段相对一般连 段而言比较难连一些

稳定性能:★★★★

连段性能比较安稳,不容易断连,高伤连 段手速和位置感掌握得好也不容易断

起手位置:★★★★

版边或靠近版边的起手位置很多,其它位 置的起手方式略少些,弹幕和格斗都能起手

连段难度:★★★★(★越多,连段难度越低)

一般连段没有什么难度, 高伤连段略有些难度

上手指数评测:

起手难度:★★★★(★越多,起手难度越低)

性能标准,出招快,硬直小,容易上手

精练难度: $\star \star \star \star \star (\star 越多, 精练难度越低)$

没有非常难的连段和压制,也没有特殊的地方需要掌握,熟练掌握各项技巧后,增加实战经验即可



上为证实也

综合能力 弾幕性能:★★★★★★★★★★★★

格斗性能:★★★★★★★★★★★

飞翔性能:★★★★★★★★

压制性能:★★★★★★★★★★★

连段性能:★★★★★★

上手指数:★★★★(★越多,上手难度越低)

非常强力的万能型角色。弹幕万能,硬度极高、速度奇快,可牵制、可防守,格斗全面,出招快,判定范围也好,所有招式的硬直普遍小,人物速度非常快,压制性能很强。唯一不足的缺陷是连段威力普遍很低,要换取更多的伤害优势,就必须充分掌握其多变的立回手法,确保每次立回都能对对手造成实质的攻击,要尽量避免受创,不能做到这些,则性能上的优势就完全起不到作用。绝对上级者向的角色,不适合初心者使用。

弹幕性能评测:

弹幕硬度:★★★★★★

C和236系列硬度极强, C弹幕主要用于 进攻和削弹(性能极强), 236系列多用于横向 的突袭

弹幕速度:★★★★★★

弹幕启动速度、发射速度都极快,无论对空(2B、2C)对地(J2B、J2C),还是平排(JB、JC、6C、236),都有速度很快的弹幕来对应



牵制能力:★★★★★

几乎所有弹幕都有牵制能力,可攻可守, JC、214 有弹墙折射属性,牵制能力很好,其 它弹幕间的连贯性很好, B、C、236 能形成一 串密度很厚的流水线

弹幕硬直:★★★★★(★越多,硬直 越小()

弹幕硬直都很小, B 弹幕还有后退的回避 属性,积极使用

格斗性能评测:

判定范围:★★★★★

所有格斗的判定范围都很标准,没有距离 很短或很长的格斗, DB 范围略大些

出招速度:★★★★★

远 A、DA、J6A 出招极快, J2A、DB、DC 速度也很快, 其它格斗速度也不慢

判定持续:★★★★

整体格斗的判定持续时间标准,DB的判定 时间较长些

硬直大小:★★★★(★越多,硬直越小) 整体格斗硬直小, 3A、J8A、DC、DB 硬 直略大些



飞翔性能评测:

飞翔速度:★★★★ 飞翔速度标准

变向幅度:★★ 略微能变向

44 66 速度:★★★★

性能标准,不快不慢

44 66 幅度:★★★★

性能标准, 幅度大小适中

压制性能评测:

弹幕削灵:★★★★

B弹幕 1.2 灵, C弹幕 0.8 灵, B弹换灵优 势明显, 且接在格斗后面的缝隙很小

择段削灵:★★★★

防错段位均 1 灵, 地面格斗普遍出手快, 6A 派生效果良好

压制变化:★★★★★

配合多变的弹幕以及各种格斗派生,压制

变化较多, 地面空中压制变化都很不错

压制密度:★★★★

压制非常紧凑,弹幕和格斗间的连携很多, 即使用回避结界也难免被格斗追击所打到



连段性能评测:

连段威力:★★

连段 HIT 数很高,但是威力却很小,只有 地面A起手的连段威力大一些

稳定性能:★★★

连段稳定性一般, 偶尔位置不佳会出现断 连的情况

起手位置:★★★

起手位置一般, 弹幕和格斗均能起手

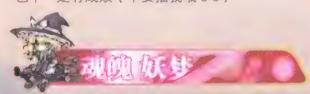
连段难度:★★★(★越多,连段难度越低) 连段难度不是很高,只有地面 A 起手的那 套威力稍微大些的连段需要些手速



上手指数评测:

起手难度:★★★(★越多,起手难度越低) 万能型角色,但由于伤害低,初次使用胜 率比较低

精练难度:★★(★越多,精练难度越低) 连段和压制的练习不算非常难, 一段时间 后可以掌握, 但是意识和立回的培养过程可能 要取决于对游戏的理解和感觉,即使长期练习 也不一定有成效(不要抽我哦00)



弹幕性能:★★★★★★★★★

格斗性能:★★★★★★★★★★★★

飞翔性能。★★★★★★★★★★

压制性能:★★★★★★★★★★ 连段性能。★★★★★★★★★★

上手指数:★★★★(★越多,上手难度越低)

超高速型格斗角色。格斗出招极快, 硬直 很小,判定范围也不错,弹幕牵制能力优秀,

同时也具备高速突袭弹幕,全人物最快的速度 是她的一大特色。连段简单实用, 威力可观, 且连段起手的招式都很强, 地面压制十分凶悍。



立回能力强悍, 初心者、上级者都适合使用。 不足点也是有的, 弹幕硬度比较弱, 飞翔虽然 速度快,但是耗灵也快,并且刹车性能较难掌握, 另外就是地面上不可空防的格斗招式普遍较低, 空中压制缝隙较大,容易被反(可以依靠技能 强化卡弥补),但是空中的破防能力仍旧不太理 想,对于喜欢跳防的玩家无可奈何。

弹幕性能评测:

弹幕硬度:★★

C弹幕和部分强化卡技能的硬度稍微好点, 其它弹幕比较泪目

弹幕速度:★★★★

6C、J6C、22的弹幕速度奇快,突袭效果 奇佳

牵制能力:★★★★

B、C 和部分强化卡技能的牵制能力不错, B 弹幕防守进攻都适合(主力弹幕, 弹幕虽薄, 弹数却繁多), C弹幕多用于防守牵制 启动较慢, 使用时候注意, 硬度较高)

弹幕硬直:★★★(★越多,弹幕硬直越小) 弹幕的牵制防御能力不错,综合起来整体 的弹幕硬直适中

格斗性能评测:

判定范围:★★★★★

J8A、6A、J2A 范围极其大, J6A 范围也不错, 其它格斗范围略小

出招速度:★★★★★★

全人物最快的 JA 和立 A, 其它招式速度也 奇快

判定持续:★★★★★

JA、J2A、J8A、J6A、6A 的判定持续时间 都不错, 其它格斗判定时间略短些

硬直大小:★★★★★(★越多,硬直越小) 空中的格斗硬直大小适中, 地面除了 DB、 DC, 其它格斗硬直极小



飞翔性能评测:

飞翔速度:★★★★★

飞翔速度超快,全角色最快的飞翔性能

变向幅度:★★

略微能变向

閨乐墨樱坠 --Sakura in symphony ■出品: U235 核燃动力 ■规格:大16开(210×285mm) ■属性:东方妖妖梦合同绘本 ■语种:繁体中文 ■页数:? ■价格:? ■首发: 2010年2月21日 CWHK29 ■特典:主题纸袋,海报等 ■ 预 计 参 展: 2010YACA 春 I CWHK29 I comicdays5 ■通贩: http://shop35280486.taobao.com 1 M , http://tdlx/2007.blog 163.com/ STAFF

44 66 速度:★★★★ 性能标准,不快不慢 44 66 幅度:★★★★ 性能标准,幅度大小适中

压制性能评测:

用。 虽然 掌握, 较低, 技能 太理

点,

效果

错,

薄,

交慢,

或小()

整体

不错.

度也

时间

划()

DB.

弹幕削灵:★★★★★

B弹幕 1.3 灵, 6C 1 灵, B弹换灵上较有 优势, 不过接 B 弹缝隙较大, 接 6C 比较安稳, 各有好处,交替互用

择段削灵:★★★★★

立 A5 段放帧压制效果甚好, 2A 近端防错 D.5 灵, 远端防错 1 灵, 3A 防错 1 灵, 214 的 3段放帧压制十分强悍,各种派生招式强力,蓄 力破防格斗准备速度极短,发生极快,且防对 言不被确反

压制变化:★★★★

地面上的压制变化甚多,配合放帧出招,

00000 00000

使得对手不敢随意乱动,空中压制不太理想 压制密度:★★★

地面压制密度比较紧密, 很难逃脱, 相对 而言,空中的压制就比较泪目了



违段性能评测:

连段威力:★★★★

HIT 数少, 连段威力却不容忽视, 各种连段 伤害差距不大

稳定性能:★★★★

连段稳定性能很好,又稳定、又容易接, 位置感和手速要求也不高

起手位置:★★★★

起手位置比较多, 地面 A 起手对位置没有 很大要求,空中的起手也不错,靠近版边的起 手位置更加多些

连段难度:★★★★ (★越多,连段难 度越低)

基本没有难度,很容易掌握

上手指数评测:

起手难度:★★★★(★越多,起手难 度越低)

速度很快, 一般对战起来很难靠反应来对 策她, 硬直又很小, 喜欢格斗近战玩家的首先, 同时也适合初心者

精练难度:★★★★(★越多,精练难度 越低)

没有什么需要精练的地方, 掌握其刹车性 能后, 多多熟练连段、增加对战经验即可。上 级者玩家可以考虑偏向立回战, 由于人物速度 很快,对手很难琢磨其动作,立回战能发挥出 更大的优势

如果这次的5个人物中没有你最喜欢的角 色那也没关系, 因为下一期仍旧会放出其她角 色的评测,敬请期待。▲





生存指南

文 lastsep (U235)(图)强度。U235、Macho

而言:对于我们这种战斗力连5都不到的平凡的人类来说,最难以企及的梦想 是什么? "不老不死",这恐怕是最被爱妄想的人类挂在心里的念想吧。当然,幻想 乡里有一批人已经用自己的命运证明了永生是多么可怕的地狱,而当真要让自己变 成不死的存在,实际上在幻想乡里也并不是什么稀奇的事儿。正因如此,有一些人 们除了不死之外,往往还有着更高层次的欲望,那就是"无忧"。

不仅仅是不老不死,还要能够无忧无虑,远离尘世,趋脱三界之外地活着,这 种生活听起来无论是比永远亭的月之民,还是比那些魔法使们都美妙多了吧。真的 有可以满足这样的愿望的人吗, 有的。

~ Wonderful Heaven ~

TOUHOU PROJECT / 东方专区

仙人

通往无死无忧的危险道路

仙人听起来就是个很美好的词儿了 不会有那么多修仙小说了……), 但是仙人就 以达到无死无忧的目标吗? 否,"确切地说, "仙人"可以视为是从普通的人类,普通的尘世, **通往无死无忧的世界的一座桥梁。这座桥梁非** 厚漫长,很可能永远也走不到尽头,而且非常 危险,随时会让你死无全尸,百年修行,一朝 集成画饼。事实上, 真的选择仙人道路的人, 空也不会很多,一则因为其中的危险,二则因 力单是选择仿佛永无止境的苦修之路, 就需要 毛当的勇气了。仙人可以说是一个小型的秘密 **密体,他们隐居山中,终日修行。彼此之间保 善着密切的联系,并且发现了有仙人潜质的人** 还会收为弟子。假设你是一个有仙人潜质的人, 要想真正成为仙人的一员,首先当然是要从人 美的时候开始就不断地累积自己的修行。方式 有很多种, 退治妖怪也可以算是一种意义上的 修行。这样的修行到了一定的程度,就有了成 为仙人的资格。

然而从人类转职成仙人之后**,真**正的修行 苦难才刚刚开始。

首先是寿命问题。成为仙人自然会使自己 **三寿命成倍增长,乃至于上千年。但是,正如** 普通人的生命是靠食物维持的一样, 仙人的生 会是靠修行来维持的。──旦懈怠下来停止了修 行。马上就会像吸血鬼晒到太阳一样化为飞灰。 其次是敌人。仙人主要的敌人有两种, 其一是 妖怪们, 仙人对于妖怪们来说, 是满汉全席鱼 **通燕窝级别的大补品。就像妖怪吃了唐僧肉就** 会长生不老一样,一旦妖怪吃了仙人,仙人的 修为就会全部被妖怪吸走, 妖怪的力量就会大 妖兽。正因为有这种巨大的诱惑,强力的妖怪 一旦看到了仙人,就会不由分说地扑上去推倒 吧。如果自己因为修行不足而被打败的话,那 是一定会被吃掉的。另一种则看上去更为可怕, 蹇就是每百年一次的,从地狱派来的刺客。因 为仙人的长生对于地狱来说,是一种罪孽。因 此地狱便会定期派出人手去取仙人的性命。只 有战胜了,才能继续生存下去。随着寿命的增长, **2**人自身的罪孽也越来越大,遭遇的刺客也会 芝来越强, 一旦有一点修行上的懈怠, 就会在 5 客到来的时候输掉战斗,而被打入地狱。

仙人的日常生活是什么样子的? 大概的来说,很朴素。一开始就只需要吃很少的东西, 五百岁之后吃云霞就可以维生了。日出日落的时候,都要向着太阳的方向吟诵真言,就和老和尚念经一样吧。

以上种种,都是为了达到最终的无死无忧的境界,而需要经历的种种试炼。等到彻底从这些试炼中熬出了头,就会上升到新的境界了。不过,还有一个很有趣的注意事项。仙人,自然是仍然保留着心中的欲望的。恐怕如果没有对"无死无忧"的执着,也无法度过如此艰苦的修行。但是,如果一直都想着"我要无死无忧"是永远也得不到真正的无死无忧的生活的。要想无死无忧,必须不想无死无忧。

大人 以无欲为前提的存在

没错,仙人的最高理想,就是成为天人。 这是一个真正没有任何烦恼,告别俗世,脱离 轮回,过着你能想象到的最爽的生活的一群人。 普通的人类最想过的是什么样的生活,他们过 的就是什么样的生活。但是,如果脑子里面还 有一丝一毫的"想过这种生活"的念头,都成不了天人。除非断绝一切欲望,无欲无求。唯有能看穿这层矛盾的人,才有资格成为天人。

具体说来,仙人或者习得不老不死的能力然后飞升天界,或者死后成佛上天,都可以成为天人。他们也可以降临到地面,比起仙人,天人相当安全,不会有妖怪会想去吃天人,因为天人的肉和蓬莱人一样,对妖怪来说都是剧毒。不过,与仙人为了累积功德而帮助人类退治妖怪不同,天人在降临到地上之后,多半只会做些意义不明的让人为难的事情。天人能够腾云驾雾,居住的地方在冥界的非常高的上空,名叫有顶天的地方。

降临到人世来的天人目击报告到现在为止 还是不大见得到的。唯一十分活跃过的,却是 一个在某种程度上徒有虚名的不良天人。

非想非非想天的少女 比那名居天子

按理说,天人本应是无欲无求无念无想,同普通人在精神层面的本质上就有所不同的存在。但是有这么一个天人,她和她的同伴们有



图: AKN (U235 一周年贺图)

幻想也也

真的



很大的不同。她反而在很多地方更像人类。她 出现在幻想乡的少女们面前,是因为自己制造 的一次异变。那是幻想乡的夏天, 具体的说来, 应该是新的神明搬进幻想乡那一年的次年。夏 季的时候, 幻想乡发生了两种奇特的现象。第 一种,是幻想乡的天气开始反常,阴天,雨天, 雪天,甚至台风天,冰雹天,都同时出现在幻 想乡中。在少女的调查中,她们渐渐发现,特 殊的天气却只集中出现在一个人的周围。她们 走到哪里, 哪里就出现对应的特殊天气。另一 种异变,则是奇怪的局部性地震,这种地震出 现在博丽神社, 可怜的灵梦就被这种地震把家 震倒了。这些事情, 自然都是她制造的异变的 内容了。

话说在这片土地上,有着侍奉神明,专门 负责镇压地震的神官,他们镇压地震的东西是 插入地里的石头, 名为要石。幻想乡这一带的 地震,便是由天人大村守(掌管地震)派遣的 名居一族来负责的。这一族的人在死后, 因为 其看管要石的功绩, 而被破格提升为天人, 来 到了天界居住。一人得道,鸡犬升天,侍奉名 居守的夫妻的小孩子也随着父母一起飞升,成

了天人。原本叫做地子的她, 变成天人之后也 改名叫做天子。

但是, 无论如何, 这一族的人事实上并没 有经历过仙人——天人的辛苦修行,自然而然 也就没有天人应有的水准,无念无想的境界不 说,实力也比不上一般的同类。她们自然而然 地被其它的天人歧视了,"缺陷天人"这个称号 就是其它天人加在他们头上的。而天子, 目睹 自己的一族被歧视的现状, 自然是满心不平的, 但是靠自己的力量想改变自己的家人在天界的 地位, 又是不可能的事情。烦闷之余, 她便时 时地窥视着下界的幻想乡。她发现热闹的幻想 乡比起天人的生活来,反而对她更有吸引力。 注意到幻想乡中的妖怪会以自己的力量制造异 变来取乐,她来了兴趣,如果自己也制造异变 的话,自己的存在就会被幻想乡得知了吧。说 不定就可以就此融入她们了。于是她就制造了 这样的异变,说到地震,自然是因为天子的力 量所致, 奇怪的天气呢? 那是缘于她所有的一 把剑---绯想之剑。这把剑的能力,叫做"确 切掌握本质个性的能力"。

绯想之剑是能确实掌握对手的弱点只有天

人可以使用的剑。这把剑会先把对手的本质转 为雾气, 转为每个人都看的到的型态, 然后现 出针对该本质的弱点的特质。绯想之剑显露出 的本质的型态,就是天气。被绯想之剑所斩断 的本质会化为绯红的雾气,进而改变天气。

靠着这样的能力,天子给幻想乡的少女们 制造了让人很头疼的麻烦。她原本也不是经历 过辛苦修炼的人,并没有作为天子的自觉,小 姐的个性让她做起事情来更是不考虑别人的感 受。幻想乡的少女们对这件事情自然非常生气, 把天子狠狠地教训了一顿。当然, 最后为了补 偿灵梦的损失,天子负责监管者人员修好了灵 梦的神社, 也在神社中植上了要石, 从此之后 神社就不会再受到地震的困扰了吧。这就是那 个不良天人加入幻想乡的经过。

相关的一点考据

非想非非想天

这个读起来又拗口又莫名其妙的句子,事 实上还是佛教的用语。

非想非非想天, 是佛教所说的 28 天之一,

TOUHOU PROJECT / 东方专区

也是三界中无色界的第四天, 在三界中最高, 其中没 有欲望,没有物质。因其在三界最顶,故称为有顶天, 实际上也正是天人所居住的地方。

所谓的无色界中的"无色"。乃指的是超越物质 世界的束缚,所得到的一种自由的状态。这种状态还 分为四等,也就是四天。第一种名为"空无边",指 的是厌弃物质世界,追求无边无际的境界的一种态度; 第二种名为"识无边",则是从单纯的厌弃物质世界, 进境到修习内心心境, 把自己的心和心识, 作为那种 "无边无际的境界";第三种,叫做"无所有",到了 这种境界,已经不光否定外部物质世界,连内心的心 识也一并否定了,修炼到此,已经是相当的一种地步 了,从这里在往上,便是"非想非非想天"了。

"此天之定心。至极静妙, 无如下地之粗想, 故 曰非想,尚非无细想,故曰非非想。"俱舍颂疏世间 品三曰:"非想非非想天,谓此定体非前七地粗想, 名为非想。若想全无便同痴闇,有细想故,名非非想。" 大概的意思即为:在这一天里面,一切的粗想(也就 是前面那三天所相关的想法)全部被忘却了, 所以叫 做"非想"。但是如果说要是真的什么都不想了,那 就是sb了。实际上还有一些与粗想相对的细想。似想, 又似不想,因此叫非非想。一开始不了解的时候,读 起来很容易断句成"非想非/非想天",实际上却应 该是"非想/非非想/天"才对。

(毫无疑问,这等微妙的需要大彻大悟才能到达 的境界, 天子肯定是到达不了的, 她能不能领悟都是 个问题。"非想非非想天的少女"这样的称号加在了 她身上,不清楚是不是神主的反讽了……)

到达了天人的这种境界, 就算是免去了一切忧 苦,从此就没有任何能威胁到自己的东西了吗? 并不 是的。有个名词,就算不明白的人也多半听说过,叫 做——"天人五衰"。

天人五衰

本质转

然后现

显露出

少女们

是经历

人的感

为了补

子了灵

七之后

尤是那

虽然说在东方的设定中,天人是永生的一族。但 是实际上在佛教里, 六道皆有轮回时, 天人亦是有寿 命的,天人当福尽寿尽,寿命将尽之时,会表现出五 种异像。分为大小两种。大五衰为:1、衣服垢秽。2、 头上华萎。3、腋下流汗。4、身体臭秽。5、不乐本座。 具体的来说,天人的衣服原本是自动清洁,永远不脏 的,现在自己生污秽了;原本天人头上有宝冠珠翠, 色彩光明, 到了快死的时候, 头上的冠华自动的失去 光明;原本天人的身体不会变脏,和衣服一样自动清 **洁,现在腋下自动流出汗液;原本天人的身上带着香** 味,现在有了体臭;原本天人享受的是尘世所没有的 极乐,到了将死的时候,却会觉得这一切都无聊了起 来。当显现出这种大衰之相的时候,天人即将死亡。

一般来说,出现了大五衰的异象,这个天人多半 就死定了,因为平日里,超越尘俗的日子过的习惯, **难免心有懈怠,一旦**大五衰一出,就意味着身体被尘 世所染,心中再保持清明就很难了。从而只要起了嗔 念,天人的生命便到了尽头。看似无尽的极乐忽然走 到尽头,迎面而来的是尘世与死之苦难,从这个角度 上来讲,天人的命运也有着悲剧的一面吧。当然,也 有极高彻悟者能跳脱大五衰的厄运, 比如帝释天, 就 在自己的大五衰来临之时, 彻悟到救助之法。受胎到 一个做陶人家的驴子的腹内,从而得救。

在大五衰之外,还有小五衰,相比之下没有大五 衰那么严重,虽然仍然是福尽的死相,如果本人善根 深厚,仍然有转机的可能性。这五种分别是:乐声不 起。原本天人的乐器是自鸣的,此刻不响了;身光忽 灭:原本天人身上放光,现在不亮了;浴水着身:原 本天人的肌肤是不着水的,水上身自动滚落,现在却 被水打湿,停住不干;着境不舍:原本天人无欲无求, 自然也没有不舍之念,现在却产生了恋恋不舍的情愫;



眼目数瞬:原本天人的眼睛能观大千世界,现 在却眼目不明, 其目数瞬

说到这里,我们就会想起妖梦的 SC 其中一 张 "天上剑 [天人五衰]" 这一张 SC 砍下去就 会斩出天人五衰的恐怖效果,如果天子被这一 剑砍一下的话……远目……

地震之神

"比那名居"这个姓,中的"名居"实际上 就是掌管地震的神明。在日本的传说中,地震 是由于地底的一条大鲶鱼不安分, 到处乱动造 成的。在推古天皇七年四月, 在今天的奈良县 地区发生了可怕的大地震, 天皇因此命令四方 诸国要好好祭祀地震之神。这个"地震"的古语, 实际上就是"名居"。因此名居之神也就是地震 之神。名居这两个字并不是神明的名字, 而是 神明的职务

地震之神自然是要镇压地震的, 镇压地震 的方法, 自然是管住那条在地底下乱动的大鲶 鱼。管住大鲶鱼的方法,就是插下前面提到的 "要石"了。大鲶鱼的头部, 传说在鹿岛神社的 所在地, 那里的要石由鹿岛大明神镇守着。据 说在 1855 年 10 月, 江户发生了大地震, 死了 将近 1w 人,于是认为阴历十月是神无月,正好 鹿岛大明神去出云国开 party 去了, 所以要石被 大鲶鱼拱松了,才起了地震。顺带一提,在《东 方绯想天》的续作《东方非想天则》中, 出现 的那条大鲶鱼,应该就是幻想乡中的比那名居 一族掌管的要石镇压着的那一条了

后记

天界和人界, 事实上到底哪个更让人向往 呢,七情六欲之所以为佛称苦,正因为俗人会 沉溺其中不能自拔。究竟是沉溺于七情六欲, 流连于俗世好些,还是看破一切,做个又享乐 又不能有享乐之心的天人好些?俗人辛苦一生, **化对其米说是一种解脱,大人享尽福缘却难免** 落得个悲惨的结局。真的是难以选择的事情了

真的很想让妖梦用天人五衰剑砍一下试试 看呢……

下一回,我们来介绍彼岸的住民们。▲



CHINESE Illustrator / 天朝绘师

作品履历:

内

原创游戏 Other Side 制作协力;

原创游戏『紫罗兰』背景协力 /PLUS 立绘 [小雪]/logo 设计 / 小说插图;

YACA07 个人本『GrunWelt』制作:

CC3 月姬合同本『True Moon』作品收录;

萌娘计划』合同本『Gal Project 03』作品收录:

第六回博丽神社例大祭『萃亭』[东方小町米袋]制作参与;

pixiv girls collection ~ ピクシブガールズコレクション 』作品收录:

pixiv 年鑑 2009』日版及台版作品收录:

PIXIV 公式作品集东方 Project 集及 VOCALOID 本作品收录;

C76『姫桜皇月』东方卡牌游戏『東方数天録~ Seven Lunatic SPELL CARD ~ \ 宣 传海报及卡牌制作参与;

C76『NEKOWORKs』原创本『NEKO PARADISE』参与;

右手定则』东方合同本『幽明灵乐祭』作品收录;

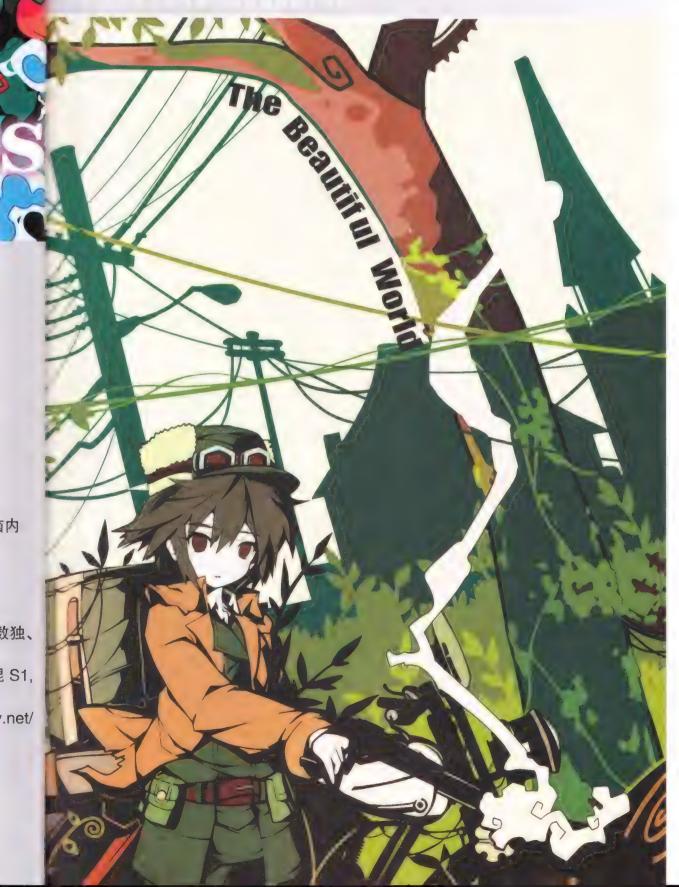
隙间方程』东方合同本『谧雪攒樱』作品收录;

海猫鸣泣之时同人本 Lirs' Iris Vol.01『Little GoodBye』GUEST 图收录;

第七回博丽神社例大祭『虎之穴』东方 Project 画集『东方幻奏画报 贰』作品收录;

IllustStudio マニュアル本作品教程收录;

C77 东方合作本 (sayori&ideolo) 『Eastern Side』制作:





首先从笔名开始吧?

A:初中的时候同学借给我一张 ZOE 的 盗版光盘,火星人大战地球人 ww。看完之后 泪流满面, 而且很喜欢主角的机体, 虽然驾驶 舱的位置有点猥琐(也是亮点w)。那部机体 叫 idolo, 我记错成了 ideolo, 就是现在的笔名

你的画一直感觉很少女……其实原先以为 你是少女来着……

A:以前论坛上有人叫过我 id 姐姐 $-_$, -有的年下也叫我"弟弟兄"之类……想知道原 因么,因为一一ideolo->id->idd-> 爱弟弟一 > 弟弟。偶的名字根据不同的人有很多很多种 读法,目前多数固定在"弟弟"了……因为他 们偷懒!不记我的全名嗷!结果还因此被说很 受, 我最讨厌这个称呼了! 劳资是熊, 是攻才 对啊! 总之, 这就是起名的不慎啊(泪)

那么,开始创作的动机是?

A:2005年,那是一个夏天······借我看 ZOE 的初中基友逼我临摹 MO1 的封面, 就是 那张唯笑。临摹完我放上了草月论坛,没什么 人看,于是我又扔上了澄空,很多人很热心的 回帖。于是第二天我自己画了张原创的, 然后 就开始堕进 2 次元了嗷。而且也因此结实了很 多志同道合的好朋友,他们也是我能一直在这 条路走下去的原因吧。(大家都是好人!)

之前的美术基础是来自……?

A:以前一直在课外兴趣班学素描。一直 跟那个老师跟到初中毕业。从小学开始就接触 了素描,虽然那时候还只是随便涂鸦而已。

后来开始同人相关创作的契机是?

A:那时候在论坛看到了一个叫『OTHER SIDE』的同人游戏在招募,有个朋友被招进组 里, 所以我也进去想见习一下(中略), 不知 道什么原因就进了组。然后大一期末考完还剩 一个星期在学校里,觉得无聊找事情做,看到 别人在出 YACA 的本子,就花一个星期凑合了 一本出来,然后暑假就跑去 YACA 卖了。最早 参与的那个游戏作品只出了序章, 续作一直没 有出,组里改做了『紫罗兰』,我则是参与了 游戏小说插图的绘制,当然那时候的画风和现 在有很大不同。其实开始被人关注,是因为我 在 pixiv 上发了萃梦想风格的立绘 啊,那个 时代应该是绯想天了,总之是"alphes 风"了

那么后来在形成自己画风的过程中,比较 重要的事件,或者印象比较深刻的学习对象?

A:大约是从"东方帽神录"那张开始 吧。有人说很喜欢我画的这个风格,然后在画 PIXIV 绘娘的时候她说我画的这个风格的脸很 萌,于是我就开始想要固定画这种脸……真是 十分马叉的风格定型史。之后在《GP02》的 约稿中我被安排了『奇诺之旅』的主题, 就仿 照了黑星红白的插图风格,这张图出乎我意料 的受欢迎。这些算是比较特别的影响吧……而 且确实,这样风格的图在 PIXIV 上第一次让我 进了当日排名前十,帽神是第三,奇诺第四

现在这种比较偏赛璐珞系的上色方法也是 那时开始的么? 感觉现在厚涂的到处都是…… 但是赛璐珞系的好少。

A: 恩, 而且我感觉挺好画, 比较符合自 己的绘画感觉。还有,那个给偶鼓励的人说我 的平面风很好看,于是我整个人都平了 ww

有画过很御姐或者熟女 feel 的造型么,看 起来好像一直都是很萝莉的可爱的圆脸呢……

A:思考中······很好,果然没有 唔,下 次试着挑战一下。最近一直在画东方,大家都 是 17 岁少女 W.







你是怎样开始接触到东方的

▲:初中那个基友(又是他) 宣场翻译版东方同人, 没事做的时 幸就看完了,然后就就堕入了。原 主势戏很喜欢,但是至今通了的只 三六夜抄呢

东方里最喜欢的角色?

A: 幽幽子, 虽然画得最多 **1**7不是她,因为总觉得无法画出自 己心里想的她的样子。很想画出她 元雅内敛腹黑天然的感觉呢……

画风很适合 Galgame 吧。

A:正统 GAL 的话我这风 咚有些无理吧 w 不过最近有见到 风格很特别的 GAL, 想想也许我 这样的风格也能行呢(猎奇血腥 GAL)

其实我暗地里很喜欢画怪物 之类的——我爱看奥特曼!特别是 圣兽都很帅气。金 子一马也是很 喜欢的画师, 虽然我现在的风格和 也风马牛不相及 ww

话说有画过工口么……

A: 青春期的时候有躲在房间 里画 (ry), 正式的 HCG 就没画过 了,都是些类工口擦边图。人体是 一个难关呢[远望]。

和 sayori 的合作是因为什么 契机?

A:因为是姐姐w。其实是 某天心血来潮向她提出合作,于是 就合作了,没有什么曲折又离奇 的情节 ww······说到风格接近的问 题,因为我有偷学她的风格 w,不

过上色很难学。她的上色感觉很细 腻, 我则比较适合毕加索风 ww 而且风格一样的话不就没意思了 么w, 所以有注意在学习风格的基 础上拓展出自己独特的风格。(况 且不是有人说我画那样的脸很萌么 www)

那么,简单介绍下这次在 C77 的活动和最近在做的东西?

A: C77 我会和 sayori 姐一 起出合体东方本,祖国也有卖中文 版哦,大家要来买哦~这次C77 是在 sayori 姐的墙壁摊, 总有一 天我也要自己站上墙壁摊位嗷。最 近在准备下一个本子, 预计在明年 的例大祭出

来点生活话题, 如今是在日 本留学中?

A:准确来说是就学,因为 是读语言学校。平常会接到一些绘 画方面的约稿,之前大多是同人的, 商业约稿最近也多了起来。

将来在日本有什么计划和打 算?

A:语言学校毕业了想直接 找工作,方向大约就是游戏公司吧, 这条路是目前最想走的了, 为了能 一直画下去。不过猎奇工口 GAME 什么的……除非我有自己公司了才 会出这样的了 w 另外(正坐), 我 有一个梦想,那就是全世界的衣 服都洗得白白净净,全世界的人都 能幸福(摘自《假面骑士555》) ……不加那个括号说起来不好意思 (捂脸)。其实好的画的确会给看的 人带来幸福的感觉吧,希望自己的 画能让人稍微感到点幸福。那么大 家拜拜嘞,要幸福啊~▲





iroha + ゆうゆ + オワタP + 流星P 《二次元狂热》独家专访 四位 VOCALOID 名 P

■策划、采编/ 灰 特别感谢 / 零花 ■文章配图提供 / iroha、ゆうゆ、オワタ P ■ 题图提供 / Archlich

在 VOCALOID 和他们的歌声跨越国境,传达到世界 V 家 fans 心中时,在他们背后、为 VOCALOID 的诸位创作了大量经典名曲的 VOCALOID P 也值得我们关注! 这次《二次元狂热》便有幸请到四位人气 VOCALOID P 作为本期的嘉宾,为大家带来名作诞生背后的趣闻,而这也是他们首次接受中国媒体的采访。

在此特别感谢绘师零花在此次访谈中给予的大力支持,正是因为零花的牵线搭桥才能有此次访谈的顺利进行,国内的 V 家 fans 可不要错过这次难得的机会哦!



iroha(sasaki)

mylist/3001349

在 Miku 浪潮到来初期时以『moon』一曲为人所知的名 P。在『彩花』一曲后的十个月,在 2008 年年底公开的超人气作品『炉心溶解中担当作曲,中毒性极高的曲调在无数听众心中刻下深深烙印。虽然至今的投稿作并不多,依然当之无愧地拥有着极高的人气。

2DM:请问在您创作的所有曲子里,最为满意的是哪一首?

iroha:在VOCALOID的曲目中,最中意的还是处女作『moon』。当时我对VOCALOID还一无所知,因此在做的时候真是吃了不少苦头,自然也更加难忘。其他的理由还有很多,那些就以后再详述吧(笑)

2DM:请问您最喜欢的 VOCALOID 角色是哪一位?

roha: Miku 我爱你啊 Miku 最近都是让 Rin 来唱歌真是不好意思啊 Miku

2DM:在创作『炉心溶解》时,寄予了 怎样的感情?

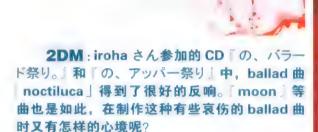
iroha:这个问题虽然已经有很多人问过我了,不过作为作曲者,制作时并没有刻意加入诸如"(这首歌)应该这样!"的作品印象和感情只是看着歌词,把自己所感受到的如实反映在音符上而已。并不是我不擅长对歌曲寄予感情,而是选择了对自己而言最为舒服的方法

2DM: 当之无愧是中毒名曲的 炉心溶解

在引起了相当大的轰动之后,也出现了诸多的 衍生。面对如此惊人的衍生数量,iroha さん 又是怎么看待的? 『炉心』如此巨大的存在感 是不是也对您造成了一定的困扰?

iroha:现在倒是已经有些习惯了,当初那才叫震惊呢。很多人对这首歌展现出的诸多超乎我预想的构思与延伸,真是让我既惊又喜虽然也有过很多困扰(笑),不过还是觉得值得开心的事情更多

saika (iroha)



iroha;企划曲方面,因为有委托方的指定,这样的情况自然另当别论;不过在日常生活中,只要我有了"想做音乐"的想法,则多半会将当时的心境直接谱写成曲调吧。制作『moon时,现实生活中发生了一点悲伤的事情……为了自我治愈,而将自己的感情投注于音乐之中,





从而成就了那首歌吧 当然歌词的影响也占了 很大的一部分。

2DM:大家都在期盼着您的新曲呢。在 这里有什么可以透露的吗?

moha: 基本创作这边都比较悠闲,估计不会有太多的参加和露脸的机会,不过今后也打算不再局限于 VOCALOID、真人 vocal、纯音乐等方面,陆陆续续地做下去。岁末年初时也会参加一些作品,欢迎大家关注网站上公开的相关情报。在 VOCALOID 方面,至今还没有做过一张完整的 Album,觉得差不多要做一张了,不过预定方面还是空白(笑)。从初期开始就制作 VOCALOID 曲,结果到了现在都还没有出过 album,也算蛮罕见了吧。太 MY PACE了结果没注意到这一点呢(笑)

2DM:在中国也拥有诸多 VOCALOID 的 fans,请对他们说一点话。

molan:大家好、我是 iroha (sasaki)。超越了国家界线、日渐活跃的 VOCALOID 真是让我惊讶不已。我想正是因为有各位听众们的存在和支持,身为一名作曲者,我感到真的很开心今后也会有诸多作者创作出更多全新的音乐吧我也希望能够贡献自己的一己之力,今后也请大家多多支持



いかういか

mylist/3321893

桜の季節』、『白の季節』等名曲的作者。 所制作的曲目中除了或感伤或可爱的曲目,也 有诸如『極楽鳥 -bird of paradise-』、『天樂』 等情感激烈的 Rin 摇滚曲。当然,无论何种风 格都具有相当高的素质,也因此获得大人气

2DM:请问在您创作的所有曲子里,最为满意的是哪一首?

格的一部作品,所以最为喜欢 动画的再生数也很高,也得到了很多听众的捧场,同时这首曲子也同样成为了与许多人相遇的契机,有着很多美好的回忆在其中 单就音乐本身上而言。笛子和吉他等我所喜欢的乐器也得到了充分的利用,非常幸福呢w

2DM:请问您最喜欢的 VOCALOID 角色是哪一位?

一点,外形上最喜欢的是 GUMI 吧,配色很可爱 另外也很喜欢她头发翘翘的感觉。不过整体而言还是最喜欢 Miku 吧,由 fans 们创造的诸多曲目和图画所构筑起来的角色性,赋予了她与众不同的魅力 今后我也会让她演唱很多歌曲的。

2DM: 冬天又来临了, 静静聆听『白色季节 也会感受到一丝淡淡的悲伤呢 当时创作这首歌时又有着怎样的心境呢?

心方心:当时日本正好迎来冬天伊始,天气转冷的时节 天气冷起来时总会有一些感伤的情绪,而在这种时候又像乘胜追击一般下起了雪。在第二天的早晨,我独自一人站在纯白而冷清的街道上木然地思考着……在那里所看到的灰色景色令人印象深刻,让人渴望得到他

人的温暖,而我就是为了想把那时的心情转换 成具体的形式,才写出了这首歌曲

2DM: 极乐鸟 -bird of paradise- 』、『天乐』等曲目都是富含着激烈感情的曲目。通过这样的歌曲想要传达的感情又是什么?

心方心:这两首歌有着同样的主题,其中 包含了"既然想要成就什么、想要达成什么、 那就不应该有停步歇息的空闲 超越不安与恐 怖,尽情描绘你所持有的色彩吧"这样的意思 在含有希望传达给他人的信息的同时,也是为 了确认自己"不忘记那种心情,继续努力下去" 的意志,因此才会创造出这一曲

2DM: 毎次创作出的曲目都风格迥异的 ゆうゆさん, 最喜欢的曲风是什么?

侧:只选一个的话有点困难呢w。我倒是没有什么特别执著的曲风,无论写歌还是听歌,都喜欢漂亮的旋律和歌词,也有被绝妨的曲目撼动心灵、感动到落泪的时候,真的很能体会"音乐乃魔法"一言的真意

2DM:大家都在期盼着您的新曲呢。在这里有什么可以透露的吗?

(D) D: 虽然不太能确定大概会在什么时候,不过想要继 极乐鸟 和 天乐 之后继续制作由 Rin 演唱的富有气势的摇滚曲,如果在哪里遇到似了\D家的 Rin 的话还请和她友好相处

2DM:在中国也拥有诸多 VOCALOID 的 fans,请对他们说一点话。

尽管国籍不同,文化和语言也有所不同,但只要一想到大家喜欢 VOCALOID 的心情是相同的,就会感觉心里暖暖的呢。今后也为了将 VOCALOID 更加发扬光大而一同燃烧吧!



情转扫

,其中 什么. 安与汽 也是当 下去"

迥异的

歌还是 被绝妙

呢。在

ALOID 呢 今 Tin - [0]

意思

W A

什么时 之后组 如果 她友好

言也有

真的很

通过

OID 的

■ VOCALOID album(虹色の花』、C74 首发(ゆうゆ



2nd VOCALOID album 逆方向**の**街「, C75 首发(**ゆうゆ**)

TフタP(ガルナ) ylist/3236873

作品中『トルコ行進曲』系列、『ツマンネ』 ベンゼン「系列广为人知,在捏他曲方 章 看相当高评价的一位 P。曲调的旋律上也 景守评,中毒性上非常异常 近期作品中 パ ラシクロロベンゼン 也因高洗脑度而带来了

2DM:请问在您创作的所有曲子里, 最

型: 超ツマンネ』(超无聊)。开头 人 人非常中意。自认为再也写不出比这 足可平纯的小段了。

2DM:请问您最喜欢的 VOCALOID 角色

P:弱音 Haku。不知道为什么,越 一马孜沈会越喜欢她。

2DM: トルコ行進曲 - オワタ \ (^o^) / 系列博得了许多人的共感 请问オワタPさん 有过类似的经历吗?

· P:非常遗憾,这首歌的歌词并非 : 4 实体验 但我把能想到的捏他都尽可能

2DM: 您觉得自己的音乐中存在着怎样 罰魅力呢?

· , ; P: 经常有人说我的音乐中钢琴很

■ OID album ツマンネ \ (^o^) / 🔒 ボーマス うゆ) COOLOID M@STER)6 首发(オワタP)

具有特征性。捏他曲方面、我想人们大多数还 是会在歌词上产生共鸣, 所以非常感谢大家也 能对衬托歌词的音乐给予倾听。

2DM: パラジクロロベンゼン 不愧为 破坏系洗脑曲,很多人都被这首歌的魅力所折 服呢 对于这样的现象,您有怎样的感想呢?

, , , , , 在作曲时我经常会坐在钢琴前 瞎弹, 觉得这个小段下错时就会以此为基础燃 烧出制作整首歌的斗志,这曲中的小段也是单 纯地跃入脑中,被我采用。没想到会有这么多 人聆听这部作品, 很让我感到惊喜。

2DM: 关于『パラジクロロベンゼン』 主题的解释人们各不相同 在オワタPさん心 中的这首歌的歌词深意在哪里? 之后还打算制 作第四曲吗?

才ワタP: 这首歌的歌词是源于自己生活 中所遇到的非常悲伤的事情,被我冲动地任凭 愤怒而写下来的 在这里就不详述了 至于第 四曲。因为第三曲的反响很大。说不定会制作 这首的 answer song。

2DM:在中国也拥有诸多 VOCALOID 的 fans、请对他们说一点话。

十口夕P:非常感谢大家一直以来的支持 我今后将不再局限于捏他曲, 而制作出更多更 丰富曲风的曲目,还请多多关照



流星P(みなと)

mylist/4348647

在 Luka 发售时投稿的『RIP=RELEASE 以神调教技术令人瞠目结舌, 之后的『magnet 更是获得轰动性的大人气。两首先后取得百万 再生, 使得流星 P 成为第三位拥有复数的百万 再生曲的 VOCALOID P。此外作为翻唱歌手トゥ ライ也拥有发紫的人气。

2DM:请问在您创作的所有曲子里,最 为满意的是哪一首?

1:问到"最满意"会有点叫人犹 豫,不过最为倾入心力也得到满意结果的还是 『magnet』。以往想到旋律时基本上花两三天就 可以完成了,这首却花了一周时间的反复斟酌

2DM:请问您最喜欢的 VOCALOID 角色 是哪一位?

流星P:从声音上来说是"巡音 Luka"。使 用上的顺手度而言则是"初音 Miku"。Luka 有 些大人感的声音能适合各种曲目,帮了我不少忙

2DM:作为第三位 Double Million 的获 得者,您在音乐创作上有什么心得体会吗?

· · · · · · · 能有那么多人听我的音乐真的感 到非常光荣, RIP=RELEASE 、 magnet 先后突破 100 万再生也给了我很大的压力 现在还没有想到下一曲的方向, 不过我打算 不去考虑之后的反响, 而是顺其自然地轻松 制作下一曲

2DM:今年投稿的『magnet』一曲带来 了极为巨大的反响。面对"流星 P 的误算"这 一类的 tag,和丰富多彩的衍生,您有什么感 想?之前有想到会发展成这样吗?

注早P:关联动画方面能采用我的曲子真 的很开心。不过内容上……男×男的 magnet 能如此流行真是完全超乎我的预料 (笑) 只要 不超过上限,关联动画方面能如此热闹我觉得 是非常棒的一件事

2DM:从命名曲『流星』、成名曲 Soar, 到名作 SPICE! 、 RIP=RELEASE , 感觉这 些名曲的氛围有着较大的差异。您是比较喜欢 Anisong 系还是在某种意义上很 Sexy 的风格?

产 · P: 听音乐时我不太在意曲风上的问 题,而面对自己创作的音乐我也没有好恶之分 Anisong 的曲子(比如『Soar』、『SET FREE』等) 也是我很喜欢的曲调;『magnet』、『SPICE!』这 样的有些 Sexy 的音乐创作起来也很有乐趣

2DM:在演唱上也非常出色的流星Pさ ん, 之后想更加偏重创作还是演唱方面的活动? 新作方面有什么可以透露的吗?

2. 引 P: 我个人而言演唱方面只是因为兴 趣和喜欢,作曲方面更为本职一些,所以打算 将重心更加偏向作曲, 兴起时也会去唱歌这样 新作方面啊……老实说完全不知道要到什么时 候 没准一下来了灵感就会突然上传也说不定 (笑)

2DM:在中国也拥有诸多 VOCALOID 的 fans, 请对他们说一点话

产星P:跨越海洋聆听 VOCALOID 曲的 各位、真的很感谢 我今后也会努力创作出能 让大家喜爱的歌曲,还请多多关照! ▲



植田亮・

植田亮。并不出彩的开端

为很多新人画师创造出道条件的『电击 就成了植田亮最初的舞台,在 1999年 2002年的一段时间内,植田亮从每期 1P的 承人推介单元,逐步站稳脚跟,增加工作量, 零在 00年得到了为『电击 G's』的新作一→PPY ★ LESSON 绘制插画的工作,版面"猛 至 4P,专栏性质的连载也不用再担心有上"录下顿的烦恼。

电 击 G's 方 面 从 1993 年 发 起 首 个读者参与企划『女神天国』开始,到 HAPPY ★ LESSON 已经是第8作了,在此 之前『电击 G's』上经历了一小段空白期, 正是优秀新人新作匮乏之时。与它同期发表的 还有两部读者参与企划,一部是七濑葵作画的 Seraphim Call ,一部是天广直人家喻户晓的 妹妹公主。其实当时两人虽已摸爬滚打了几 年,但还远不及现在这么大红大紫,眼下大家 口中的老师, 当年也只是刚刚踏上正轨的新人。 回顾『电击 G's』读者参与企划的历史, 受邀 的画师大多都是新人和准新人,可见这个企划 主要的目的之一就是发掘有潜力的新画师和新 作家,从中确实也走出过诸如公野英子、花田 十辉这样的知名剧作家,以及多位人气画师。 但更多的可能还是没能闯出大名堂,而最终湮 没在芸芸众生中的庸才。

不过,植田亮其实也算不上这当中的成功人士,『电击 G's」一般会根据读者参与企划的人气反馈来决定作品是否会跨平台化,有的人气作品被顺利改编为游戏、动画、广播剧等多种版本,有的则只连载短短一年就草草收场。『HAPPY ★ LESSON』是幸运的,不仅连载超过三年,还先后被制作成游戏、漫画、TV动画和 OVA,一时间成为后宫剧争相模仿的范例。然而身为最初的小说版插画师的植田亮,却没有因为『HAPPY ★ LESSON』的走红而一下子蜚声业内,相反大家唯独只记得作品的

人设和作画是ささきむつみ,而植田亮是何许 人当时并没有多少人知晓。ささきむつみ因为 Memories Off 『 双 恋 』、『 CHAOS; HEAD 等一系列大作而广为人知,植田亮却一直秉持 低调的处事作风,也难怪他的出道作几乎落到 被人遗忘的地步。

琦玉县虽然地方不大,想当年也是Galgame的重镇,还曾经拉起过以CIRCUS为首的"埼玉連合"。植田亮没有近水楼台,在Galgame业界的第一份工作跑去了位于东京新宿区的老牌美少女游戏公司F&C,作品是F&C的名作『Canvas』系列的首部『Canvas~茶色的旋律』。说是出道作,其实是有点勉强的。这之前『Canvas』的主力画师阵容早已尘埃落定,当时考虑到即将移植DC平台,必须追加一些新要素,于是请来植田亮绘制了一个新角色,仅此而已。

Canvas』先后发行过的版本比较杂乱,从 2000 年 11 月最初的工口 PC 版开始,然后翌年 4 月全年龄化移植到了 DC 平台,增加的内容也就是植田亮作画的美**咲**彩这个角色。同年 11 月又再度工口逆移植回 PC 平台,载体升级为 DVD,2003 年 4 月 DC 版被原封不动搬到了 PS2 平台上,到 2008 年 7 月最新 DVD-PG 版发售,又增加了少量的啪啪啪镜头。明眼人一看便知,其实无非是在作画和 CG 上动了些小手脚,游戏的剧情并没有实质性的变化。

重人设轻脚本是 F&C 一直以来饱受玩家争议的一大特点。F&C 十多年来开发了大量美少女游戏,知名作品颇多,但其中以剧情见长的屈指可数,游戏类型单一,系列作品的模式化现象也比较严重。当然各作的优点也很鲜明,



的国王

土地很","不会 更不会历说 可以说

精美的人设和一丝不苟的作画往往能吸引大量"以貌取人"的玩家们的瞩目。 ^{*}Canvas』原意为画布,剧情讲述的也是抚子学园里一群美术特招生之间的恋 爱故事,单就注重作画这点来说,实在是无可厚非。游戏的两大主力原画"☆ 画野朗"和鱼都是当时 F&C 极为仰仗的画师,植田亮扮演的是锦上添花的角色, ☆画野朗和鱼各分担三个角色,同样作为陪衬的**ぽん**酢则领到了一个。☆画 野朗是当年 F&C 绝对的台柱,由他担任原画的『水月』是 F&C 的镇社之宝 之一。鱼也是与 F&C 合作了近 10 年的老画手, 2000 年凭借『Canvas』 一作作为原画家出道以后,就一直没有离开这个系列的原画阵容,可以 说在玩家群体中拥有不可动摇的人气。植田亮作为一个后辈不受重视也 在情理之中, 毕竟进入 21 世纪以后美少女游戏界不再是风起云涌, 才人 辈出的乱世,而逐渐向排资论辈的传统行业价值观靠拢。

可能有人会说在『茶色的旋律』这作里最喜爱的妹子就是 DC 版追加 的性格活泼开朗的美**咲**彩,小彩的高人气倒是不可否认,但『茶色的旋 律」跟续作『茜色的调色板』相比受欢迎程度显然不在一个档次,被视 作整个『Canvas』系列代表性角色的凤仙爱丽丝是出自七尾奈留的笔下, 七尾奈留的高调相信不用笔者介绍,wiki、百度上有一堆她的生平逸闻。 出道时间跟植田亮差不多, 却早已跻身大师行列, 两人在事业上境遇的 差别,与其说是画力的高低,倒不如说是处事态度上的不同——出身冲 绳的七尾奈留身上那种叛逆和洒脱是低调的植田亮所不具备的,随时 炒老板鱿鱼, 跳槽跨界如家常便饭, 马甲换了一茬又一茬, 这种 事情估计植田亮想都没想过。纵观后者 10 年的职业生涯, 从来没有什么震天撼地的代表大作, 几乎很少因为 商业宣传抛头露面,某种意义上更醉心于同 人活动,沉醉于自己创造的幻想天地。这

植田亮作为游戏原画家在F&C出道, F&C 却没有能留下植田亮。因为这家老牌 公司好折腾是出了名的,尽管游戏销量一 味地仰仗画师们的人气, 公司繁复的结构 变动却实在无法让一个人留得长久。鹫见 努、甘露树、中村毅、みつみ美里这四大 天王当年集体跳槽 Leaf;台柱☆画野朗带 走了 FC01 工作室的大部分骨干, 自立门户 创建 CUFFS;老牌画师桥本タカシ在 F&C 出道,成长,名利双收,但最终也免不了 远走他社的命运。植田亮这个只为F&C画 过一个角色的新人想要留下来有所发展显 然天时、地利、人和三者都配合不上。不 过当年F&C三巨头之一的金杉肇是个识才 之人,他和他的 The Lotus 给了植田亮一次 真正能站上前台的机会。

大概就是琦玉人的庶民气质使然吧。



The Lotus 这个厂牌在 Galgame 圈内没有 多少名气可言,除了曾与 F&C 有过一些牵连以 外, 创立过程并没有太深的业界背景, 从 2004 年正式成立,到 2008 年被并入 DIVA 为止,前 后四年间只制作过一款游戏, 那就是 空色的 风琴』,而它的原画之一就是植田亮。

以现在的眼光而言,『空色的风琴』的原画 算不上十分的成功。游戏由植田亮和水濑凛两 人分担原画,七位女性角色三四开,植田亮占 主导地位。两人当时都还没有磨练出最成熟的 画风,基本上还停留在大眼睛尖下巴的上世纪 的旧美少女模式,模仿前人的痕迹很重。

尽管两人的画风在某些地方有相似之处, 还不至于南辕北辙,但由于性别和性格的差异, 植田亮和水濑凛对待细节处理的问题有着各自 不同的见解:植田亮爱好绚烂的色彩,注重每 一处细节的真实体现,构图复杂,技巧华丽; 水濑凛则更多体现女性对于角色内在情感的关

注,对人物表情神态的刻画要重于色彩的使用 和细节的呈现。于是『空色的风琴』的 CG 就 最终展现出两种泾渭分明的视觉体验, 在两人 的作品之间切换就很容易能感受到亮丽与温和, 华美与质朴的显著差异。

两种画风的融合固然丰富了游戏的多样性, 可游戏原画的平衡感也因此被打破,华丽的一 边总是更容易在视觉上压倒质朴的一边,所以 与植田亮搭配是一件很令人伤脑筋的事情。日 后。凡是邀请植田亮执笔原画的制作人都敏锐 的意识到了这一点,往后就开始了植田亮一个 人的大包大揽,不再与其他画师合作。另一方面, 水濑凛不张扬的画风倒是一个很不错的陪衬, 之后在『快餐店之恋』系列里也多次看到她的 身影。

其实当时植田亮的画风还有一个瑕疵, 那 就是头身比例不协调, 脸太大造成双眼之间的 距离过宽。这使得他早期笔下的美少女显得不



ILLUSTRATOR / 萌之绘师



怎么标致。反观水濑凛却是标准的"桥本流" 电眼美女,适合于任何游戏类型的大众情人和 "万金油"。

空色的风琴』在作画方面的一些小问题并不影响作品整体上博得玩家的好评,脚本里着重体现的幻想元素,配合起悠扬而古老的风琴演奏,给人以一种足以渗透入皮肤,直达心灵的空灵感。游戏原画虽有不平衡之处,本质上也算不上过失,总体还是很好地衬托了游戏的氛围。游戏发售后很快拥有了第一批拥趸,很多人开始认识并关注植田亮的画风,这对他而言是一笔财富。

很可惜的是在 05 年『空色的风琴』移植 PS2 之后, The Lotus 就没有再提出新的企划, 直到 08 年金杉肇离开 F&C,同时也结束了 The Lotus 的独立运作。植田亮与 F&C 的旅程告一段落,一段新的旅途很快展开

就在『空色的风琴』发售同年,植田亮接到 etude 社的邀请为新作『巫女舞~唯一的心愿~』担当人设和原画。etude 是一个奇怪的厂牌,其母公司クオリティコンフィデンス株式会社成立于 2001年(甚至更早),『巫女舞却是该社不折不扣的处女作,从筹备到立少女看,这在产品线就是生命的表现来以理解为这是一种厚积薄发,也就是说不可以理解为这是一种厚积薄发,也就是说不可,也有找到合适的人才之前完更积少。04年 etude 需要的人才终于找齐了,一个是画师植田亮,一个是小说家健速。

健速这个名字大概现在玩 Galgame 的很少



有人不知道,不过上溯到本世纪初,健速也只是在同人游戏圈小有名气,真正的 RP 大爆发要等到 07 年由他和丸谷秀人共同执笔的『遥かに仰ぎ、麗しの』在"2007 年度美少女游戏大赏"里拿到了包括大奖和最佳脚本奖在内的五个奖项,一时间成为业界最热门脚本家。健速早在01 年就在自己网站上发表过一篇『醉梦月』被型月社的『歌夜十月』采纳,以此为资本踏入美少女游戏界。大约同时期植田亮也开始为其它同人社团的游戏做人设。两人在同人活动方面其实很有共同语言,再加上一开始都为 F&C 工作过,两人的私交逐渐热络起来。

此时植田亮已经基本解决了画技上的小瑕疵,通过圆润脸颊和下巴,适当减小鼻子和嘴巴的大小,使整个脸部五官比例更协调,重点更突出,眼睛间距过大的问题得到有效缓解。人物身材稍显萝莉风,对于部分玩家来说正中下怀,最重要的是植田亮清新亮丽的画风正是etude所需要的,与健速细腻的文风能形成很好的互动。

巫女舞』故事讲述主人公时隔 10 年后回到出生的小村庄,在得知通向村庄的唯一铁路很快要被废线,想在此之前再看一眼生养自己的故乡。在回乡途中偶遇了青梅竹马的少女夏希,并住进了夏希修行的神社,与一群巫女们一同度过了一段时光。

游戏乍看之下是白烂的"回乡寻欢的自走 炮"与年轻巫女们的欢乐生活的轻松题材,但 不要小看了健速这个王道派, 他不喜欢插科打 诨,大搞杀必死,反而擅长缜密的心理描写和 浓厚的人情味铺垫。游戏原本的氛围虽然波澜 不惊,但随着人物前世今生的一系列牵绊的引 入,加上铁路废线原因的最终揭开,还是给玩 家们带去了不少震撼。游戏要传达给玩家的想 法按照健速的话来说就是"什么是应该继承的 东西,什么是应该放弃的东西……以及深刻在 灵魂里的,那个约定的地方……"。这种略带悲 情色彩的脚本风格,正需要植田亮治愈画风的 抚慰,再加上 I've 倾力打造的音乐,使该作连 同后来移植的 PS2 版都获得了很不错的评价, 植田亮和健速二人迅速从二线水准大踏步向一 线大师级挺进。

可让人大感意外的是, etude 没有因为『巫女舞』而崛起, 反而一步步走到了关门大吉的地步。低产和不善于市场运作是导致 etude 于06 年终止活动的主要原因, 但由于『巫女舞本身的成功, etude 的市场关注度和玩家群并没有丢光。所以07 年 etude 能够再度启动,制作发售了新作『そして明日の世界より——。

そして明日の世界より――』继承了前作 巫女舞』的全套主力阵容, 健速 × 植田亮 ×I've 的王牌组合在游戏发售前就赚足了眼球。 健速继续着自己的王道路线,『そして明日の世 界より——』也有着类似于前作的作秀意味很重 -一个远离大陆的小岛,岛上生 的初期设定一 活如世外桃源一般。可某日噩耗突然传来, -颗外太空小行星正奔向地球,世界将在三个月 内终结!想必 99% 的玩家都会为之虎躯一震, 开什么玩笑? 恋爱游戏竟扯上世界末日! 但行 将抓狂的玩家最终还是被健速的文字所征服, 人情味依旧是健速永恒的主题,正因为是与世 隔绝的小岛, 面临世界末日时人们不会像都市 人一般陷于疯狂, 他们依旧认真、有条不紊地 度过平凡而充实的每一天, 如往常一样谈天说 地,吃饭玩耍,与心爱的人一起默默厮守,迎 接末日的来临。游戏着重表现的不是末世的凄 凉, 而是世界之所以被称作世界, 是由于有人



的存在、生活、发展、消亡这一生生不息的过程,才使这个星球变得美好而真实。就像游戏标题 所传达的"我们就生活在此时此刻,一起憧憬 明天的世界"。

为了配合健速的故事大纲,植田亮可谓煞费苦心,该作他一人包揽原画、人设和背景作画,用超常的笔力完成了一部高质量的作品。作为末世题材的作品却反而没有一点末世的痕迹,游戏作画纯爱气质浓厚,大量的生活化场景用以体现主角们决心不受俗世所扰,极力维护众人所珍视的日常,同时也间或加入一些以深邃天空作为背景的诗意画面,借此表达人物为心深处的一丝隐忧。

距离前作『巫女舞』已有三年,其间種田 亮的画技更趋炉火纯青,『そして明日の世界よ り——』中的画风有了不小的变化、女性角色 的脸型更饱满,植田亮通过加强脸颊红晕的描绘,彻底解决了脸庞过大使得脸部留白过多的问题,这招激活了面部丰富的表情呈现,使女性角色妩媚度直线上升。顺便也告别了萝莉体型,而是根据角色的年龄来设定适当的丰满度当然,萨戏的工口度也相应提高了好几个档次,尽度超过了大部分纯爱类作品,某种程度上可以说一分爽快,让人对平素主攻幻想题材全年龄插画的植田亮刮目相看

自然 そして明日の世界より— 也不是 流尽善尽美,各条女主角攻略路线都不尽完美, 全球没有早先健速在 ³ 遥かに仰ぎ、麗しの』中 野展现土的孫气回肠,各种设定上的小瑕疵也 富二不奈、町幸这不影响游戏在玩家心目中的 地位、作力種田亮 Galgame 的巅峰之作,这点 是母書置疑的



植田亮·爱丽丝与幻想世界

国风上的大踏步前进,得益于植田亮在插 **国方面的不断尝试。自『巫女舞』之后的三年** Sa game 空白期内,植田亮并没有因为客观原 玉而懈怠,他很快在小说插画界打开了一片新 云地。跨界的首作,由三田诚撰写的 SCAR/ EDBE ,就曾获得富士见 Fantasia 文庫 "にゅ うつとグランプリ"赏的金奖,之后与影名浅 毒合作的『影≒光』获得了 Super Dash 文库 **西最佳新人佳作赏**,与花房牧生合作的『アニ っと不機嫌な魔法使い 又获得 HJ 文室第一目 "wovel Japan" 大赏奖励赏。随着由其插画的 说不断获奖, 并且越来越多的杂志邀请他登 三 作画,植田亮逐渐从陪衬上升到主打卖点的

使女

萝莉体

当次,

度上可

才全年

也不是

完美,

カー中

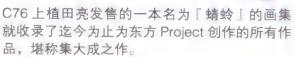
段疵也

目中的

这点

地位。从04年至今已经先后为10部轻小说绘 制了插画,单行本超过50卷。其中有很大一部 分作品题材都是带有中古剑与魔法设定的幻想

大量的练笔使植田亮慢慢熟悉, 并爱上了 这种风格, 另外为他最终立志打造自己的幻想 王国起到推波助澜作用的还有东方 Project 的风 靡。从 06 年的 C70 开始,植田亮应同人社团 C-CLAYS 之邀,为他们接下来的一系列 CD 绘制全套彩图。C-CLAYS 在同音圈内以东方 同人音乐而闻名,从06年起植田亮几乎包揽 了 C-CLAYS 所有 CD 的彩图绘制,并且逐渐 蔓延到抱枕等其它一些周边产品的设计。今年



同时植田亮也用心经营着自己名为 Fancy Fantasia 的同人社团。社团的代表作就是根据 大家熟悉的『爱丽丝梦游仙境』改编的同人画 集系列『爱丽丝与不可思议的幻想世界』, C76 上刚刚发行了第三册。作者本人扮演神奇的兔 子, 引领萌少女爱丽丝在奇境中穿行, 并且结 识了渡渡鸟、三月兔、微笑猫、帽子先生、红 心皇后等重要角色,还加入了『爱丽丝镜中奇遇』 里的矮胖子,和拟人化的黑桃 A、草花 J 和方 块8。尽管有原作的童话设定打底,还是不得 不感叹植田亮卓越的想象力, 神一般的画技简 直让人欲罢不能。只不过想要在 Comiket 上亲 手买到一本植田亮的同人志恐怕就不那么容易 了,难道这就是幻想与现实的距离?(笑)





ILLUSTRATOR / 萌之绘师

こもかけい、行走于坦途之上

在朝日台的一次关于"理想的女朋友的胸 三寸"的民意测试中,有94%的投票者选择 CUP 以上,这似乎说明日本的男人们还是 · · 感身材更有感觉。但话说回来, ACG 界萝 三 這行的违和感又是怎么一回事呢? 倘若要列 - 頁算, TONY、徒然月、佐野俊英、大暮维人 宝备仁等人, 无一例外都是成名已久的前 望望身后的接班人队伍似乎有点冷清。在 = = 界萝莉风愈演愈烈,洗衣板党大有窃取革 美实之势时,想要找出一个画风有代表性, - 旦拥有一定知名度的新人御姐画师。似乎还 工不那么容易。

御姐党正在危难之时,一部新番"巨CUP 三人"让人看到了复兴的曙光。こもりけい、

一个还有点陌生的笔名, 有着极佳的悟性和笔 力, 画风中描线细致专注, 人物身材平衡感出众, 标志性的酥胸和玉腿只一眼就让人心跳加速, 而饱含深情的眼眸又隐隐中透射出淑女特有的 优良气质。或许こもりけい笔下的女性就是那 94%的男人理想中的女朋友吧。

こもりけい的出身也是琦玉县,和植田亮 两人是同乡这点不假, 其实两人在工作上也有 一些连带关系, 植田亮效力的 etude 和こもり けい目前供职的 Ricotta 有着同一个金主クオリ ティコンフィデンス株式会社。07年 etude 活 动再开之后只发售了『そして明日の世界より― 一』一款游戏就又再度陷入沉寂,但母公司方 面却没有闲着, 而是在积极筹备风格完全不同 的新厂牌 Ricotta。08 年 Ricotta 携新作横空出

世、而这部处女作就是由こもりけい执笔原画 的『公主恋人』。Ricotta 的诞生和 etude 的二 度沉寂似乎有着道不明的联系,说句玩笑话, こもりけい其实是抢了植田亮的饭碗哩。

笔名こもりけい (小森计), 照他本人的话 来说就是个"看上去就很弱气的名字", 用起来 也不会被人嘲笑名不副实。不过他的画风倒是 很威很显眼, 弹眼落睛的丰满御姐一点看不出 琦玉县生人的那种低调的庶民气质, 当然也不 像植田亮那般童话味十足, 反而有一种高贵里 透出妩媚的淑女气质。这可能与こもりけい的 两部 Galgame 作品都是以王室公主为主角不无

こもりけい孩提时代就喜爱画画,但对萌 系动漫作品并不感冒,据说,从小就喜欢萝卜 系的动画,业余时经常制作模型,至于为何会 养成性感画风,只能说这又印证了"萝卜必配 巨胸"这个不争的业界潜规则(笑)。高中时代







2007年11月『そして明日の世界より一一」发售,由于一开始就没有制定跨平台的计元,etude 的工作实际上已经告一段落。同时野新公司 Ricotta 成立,名字取自一种意大利奶整,接下来的一年中母公司的重心完全转移到了 Ricotta 这边,并开始筹备一部以贵族少女为主角,上层社会生活为背景的新作,也就是前天久播出的新番『公主恋人』的游戏原作。游戏需要一位能画带有淑女气质的性感御姐的画面,且必须是用得起的新人,于是こもりけい支进入了 Ricotta 的视线。

几乎

修罗

味道

早期

到

me.

是相

少级

也都

曼的

出以

B

°t

、后

、商

老实说当时的こもりけい还没有能独立驾 気一部原创作品的底蕴,真正的人设不同于同 人的临摹,对于缺乏原创经验的こもりけい而 言是一道艰难的坎。无奈时间不等人,こもり けい只能速成。在参详了佐藤大辅的名作『皇 国有关的脸蛋,以及在铠甲的包裹下依旧显 导玲珑有致的曼妙身材的贵族少女设定稿出现 在了 Ricotta 方面企划人员的案头,制作人眼前 一亮,决定速速定稿投入制作。こもりけい的 天才悟性发挥了效用。

就『公主恋人』游戏本身而言, 系统和脚 本都没有值得评价之处,没有健速这样的王道 路线人才,故事情节显得相当白烂。后来反倒 是动画版做了大幅原创, 算是描写了一个完整 的故事。Ricotta 方面的初衷很明确, 先靠こも りけい的性感画风和游戏工口度拿下一定的市 场,结果08年6月『公主恋人』初贩获得大卖 超过2万本的佳绩,正如先前所料游戏卖点一 边倒的完全落在了こもりけい的原画上。除了 与脸庞俊俏、线条优美的巨 CUP 御姐谈情说爱, 包括公主礼服、击剑装、女仆装、校服等一系 列风格多变,设定精美的华丽服饰也满足了不 少对细节苛刻的玩家,最令人欲罢不能的当然 还是潜藏在淑女们高贵脸庞下的重口味工口内 容、こもりけい把同人时代的豪放完全带到了 作品中,使『公主恋人』一作集流行的アへ颜 和(马赛克)Play 等笔者耻于——详述的工口 元素为一体,被评论为是近期十分难得的一部 "抜きゲー"(拔 GAME, 拔字是亮点)。

游戏得到好评的同时,也迅速在各领域遍地开花,一时间小说、漫画和动画纷纷出炉,尽管这些衍生作品挂的都是こもりけい角色原案的羊头,实际上画风都做了很大调整,但这也让越来越多的人认识了こもりけい和他的作品。这只能说是运气使然,初涉 Galgame 界就能登上如此大的舞台,出道作就直接上了 TV 动画,估计能让老乡植田亮羡慕得不行。换个角度思考,クオリティコンフィデンス社既然在拔系作品上尝到了甜头,那还会不会给 etude 这样注重剧情和氛围的开发思路继续生存发展的机会呢? 毕竟现在赚的都是快钱,要的是爽一把就死。

无论如何, 商业运作的问题不是画师个人 所能左右的,业界很少能找出像上期介绍的八 宝备仁那样能亲自决定一个厂牌底下游戏开发 的策略的。こもりけい所能做的也只是继续磨 练自己的画技,需求在更多领域里的突破。最 近一年中こもりけい开始为一些美少女杂志绘 制彩页, 他本人表示如果有可能的话想在工口 漫杂志上发表连载,一圆漫画家的梦想,照现 在这个势头,只要档期允许,绝对会有几家老 牌杂志社寻上门来。在访谈中こもりけい也表 示, 学无止境, 希望继续以几位值得尊敬的前 辈为榜样,根据不同作品的需要对画风进行微 调。他常说:"睫毛乃是成熟女人妖艳气质的关 键所在。"最近吸收了『Macross Frontier』中 雪露女王摄人魂魄的双眸和睫毛的画法, 使得 御姐们愈发电力十足、英气逼人,并运用到新 作「少女骑士物语」里,就像之前所说的,こ もりけい的天赋和学习能力是令人赞叹的。尽 管有时候这种天赋更多的被用在如何加强同人 漫画的猎奇度上, 嘿嘿, 那也着实不坏。 🛦



(E3)\(\text{\te\text{\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\text{\texi}\tex{\text{\text{\texit{\text{\text{\text{\texit{\text{\text{\texit{\

安彦良和,很多国内读者可能只知道他和「高达系列深厚的渊源,却很少了解他在历史漫画方面的造诣一方面是由于他的许多作品在国内流传不广;另一方面,是由于他的作品餐了严肃描写史实之外,往往还有着自己独特的视角。多少有些另类。而本期的新栏目"漫画殿堂"中,特地请求历史考据发烧友玖羽,以全新的视点和深度,解析这位名人笔下被我们忽略的经典……

安彦良和在『亚历山大大帝』中的彩色插图,临摹自 1831 年在庞贝城出土的著名镶嵌画"伊索斯之战",表现的是公元前 333 年马其顿国王亚历山大击溃波斯国王大流士三世的战争场面。安彦良和笔下的历史漫画,总有着独特的写实气氛。





造诣

青年时代:与历史同行

MANGA TALK / BIRRY

依常理来说, 为一位已经功成名就的名家 作传, 总少不了要提一下他少年时是如何天赋 异禀,或者如何受到感召、从此投身这一行业; 但安彦良和的经历, 却容不得后人在文中发这 等抒情之语。实际上,即使和他同时代的人相比, |他的经历也显得迥然不同。





安彦生于 1947年 12月9日, 是七兄弟里 的老六,老家在北海道的远轻町,那是位于北 海道北端的一个人口仅有数万人的小城。1947 年,正是手塚治虫的《新宝岛》刊售的那一年, 由这本小红书掀起的"赤本热"在大阪风靡一 时,从此开创了新的时代;但远轻町是真正意 《义上的"穷乡僻壤",因为信息闭塞,身为战后 出生的第一代人的安彦, 根本没有渠道去接触 那些在大城市里的同代人正在经受的"第一次 漫画冲击"。据他回忆,无论是租书店还是漫画 一这正是当时的孩子接触漫画的最主要 渠道——,在他的老家都一概属于天方夜谭。 在闭塞的小山村里, 他能接触到的, 只有家里 订阅、由邮递员按期送来的学级杂志而已。另 一方面,安彦所出身的农民家庭也没给他留下 什么直接的影响。他的父亲是虔诚的天主教徒, 但安彦却从来没有被要求信教,他的人生也和 宗教完全无缘。反倒是他的父亲早逝这件事, 对他日后的创作起的影响更大——安彦的父亲 死于他十三岁的时候, 安彦坦承, 自己缺乏少 年时期和父亲交流的经历,这一点也反映在了 他日后塑造的男女角色身上。

当发源于东京、大阪的漫画浪潮走过漫长 的路程、最终涌到寒冷的北海道山村里的时候, 已经只剩下几点水花,在那些学级杂志上刊载 的,也无非就是一些模仿手**塚**治虫、横山光辉 等著名作者的山寨品, 以及看图说话式的小说 插图而已。无论是那些看了《新宝岛》后激动 一万分、燃起漫画激情的人, 还是那些从小接受 租书店和漫画杂志的洗礼、一点点走上漫画道 路的人,他们的这种人生,安彦却完全无缘。 尽管如此,他小时候也有过做漫画家的理想,

在上高中时甚至还画过关于西班牙内战的漫画; 但那无非是少年时期的心血来潮,他当时绝对 不会想到,自己数十年后将变成怎样。

1966年,安彦顺利地从高中毕业,据说是"怀抱着当教师的理想",进了弘前大学,攻读西洋史专业。那段日子对日本来说,也是火红的年月,大学生的左翼运动正闹得如火如荼。到了1968年,随着第二次反安保斗争的激化,从东大的学生运动开始,左翼学生运动很快扩散到全国,位于东北的弘前大学也被卷进了这股浪潮。在这种时候,学生根本无心向学,安彦也在大学里跟同学一起以反对越战的名义组织了一个叫"保护越南和平协会"的团体,以领导者的身份积极开展反战运动。

当 "东大安田讲堂事件"(不细说了,自己去查吧)爆发的时候,安彦和其他三名身为骨干分子的同学也为此激动万分,热血沸腾地要去东京支援;但他们实在太穷了,连火车票都买不起……最后安彦还是没去,另外三个人则想方设法地去了,而且进了东大——后来就全被逮起来了,最长的关了两年才放出来。因为这件事的冲击,安彦从此荒废了学业,1970年2月,在毕业前夕,他终于顺利地退学了(XD)。

在人的一生中,总会有一些被称为"转折点"的事件。如果安彦在 1968 年也去了东京,后来会怎么样呢?同样地,如果他完成了自己的学业,后来又会怎么样呢?如果他在那个时间点上作出了另外的选择,可能以后的人生、包括被他影响的许多人的人生,就完全不一样了。

1970年,被学校开除的安彦还是去了东京,虽然比当初计划的晚了两年(XD)。尽管当时东京的反安保斗争还在继续,但革命理想在现实面前碰得粉碎,也已经是早晚的事了。安彦只不过比同龄人稍微早了一点而已;这次去东京,他的目的纯粹是找一口饭吃……其实应该说是两口饭,那时他已经有妻子了(结婚时间不明,应当是在上大学期间)。安彦一开始找了一个排版的工作,这个工作完全不合他意——但是很快,他就迎来了人生的下一个转折点。

还是在 1970 年。这一年还没有走到尽头, 23 岁的安彦就换了他在东京的第二份工作:这次,是在虫 Production。





走入动画界

1962年,虫 Production 以《铁臂阿童木》 开创了日本动画的新纪元。之后,在整个60年代,由手塚治虫一手创立的这家公司可说是代表了当时日本动画业界的最高水平。然而,到了1970年底,安彦入社的时候,虫 Production其实已经处在风雨飘摇之中了:最致命的当然是经营不善,而且当时也缺乏合适的员工。的对上国;在1945年以前成长起来的一代为里,除了手塚等少数先驱者之外,绝大多数对对则面王国;在1945年以前成长起来的一代年轻人呢,除了手塚等少数先驱者之外,绝大多数对对则能上社会,漫画还没有后来那种激制作根本没有概念,而战后的第一代年轻人呢,这时才刚刚走上社会,漫画还没有后来那种激大意地的影响,何况还有革命这个更能发泄。大量地的影响,何况还有革命这个更能发泄。

然而,对安彦良和来说,这些事情和当时的他还完全无缘。在像他这样几个月前还在闹革命的年轻人看来,以创立日本的迪斯尼为目标的手塚治虫简直就是"邪恶资本家"的具象化(其实也不是完全不靠谱啦XD)。不过,拿着虫 Production 的高薪,还受着当时日本第一流的动画师培训,安彦毕竟也是相当幸运的。

从 1970 年入社, 到 1973 年虫 Production 倒闭为止,这短短的三年时间让安彦受益终身。几十年以后,他回忆起来的时候,还相当感激面试时那个仅仅因为看他顺眼才让他入社的主

200

BT.

ENI

P-C2

10.00

-

还在虫 Production 倒闭之前,1972年,虫 Production 的七名员工就自己独立出来,管东北新社借了资金,自己搞了一个叫"创映社"的小公司。如果当时有人说这家还在吃东北新社的奶的公司能在几十年后发展成动画界的庞然大物,成就远远超过虫 Production,一定会被当成笑话……是的,那个时候,后来改名叫"日本 Sunrise"、现在叫"Sunrise"的公司创建者们大概也这么想。先不管它后来会怎么发展,1973年,虫 Production 倒闭之后,创映社从虫 Production 挖来了一些员工,这其中就包括安彦良和。

最初的Sunrise(就用Sunrise来称呼它吧), 真的只能用"可怜"来形容。自己本身的弱小 是一方面,另一方面,公司上下从创建者到员 工全都是虫 Production 的老人,虫 Production 因经营不善而带来的悲剧全被他们看在眼里。 所以,为了生存,和理想主义的手塚治虫不同, 他们必须把利益放在第一位。通过大量外包和



n 倒 身。 感激 的主 年,

社" 北新 的庞 定会 "日 建者 展, 社从

吧), 到员 tion 里。 **a**,

快了)。因此,当他真正的画风——纤细、潇洒的人物——第一次出现在电视屏幕上的时候,立即迷倒了许多女性观众。虽然今天看来,《勇者莱汀》的人设也很粗糙,但是要知道,在和它同时代的机器人动画里,人物基本上都是和一种事的是,不光主人公被他画得很漂亮,就画风在当时也是"推倒一时"了。特别值得在政人——前半段的 Boss 夏金王子,也被到人一一前半段的 Boss 夏金因此成了机器人动画里第一个"美形恶役",受到女性观众的广泛欢迎(长浜忠夫接任监督后做的第一件事就是杀了夏金,因此还接到许多观众送来的恐吓信)。

从《勇者莱汀》开始,Sunrise 制作机器人动画的名声就确定了——就是用从《勇者莱汀》赚到的钱,创映社才能从东北新社独立,并改名为"日本 Sunrise"的——,同时,安彦良和身为人设和作画监督的口碑也确定了。那之后的几年里,《超电磁 Robo 孔巴特拉 V》、《无敌超人神宝3》……在一部又一部 Sunrise 出品的机器人动画中,都能见到安彦良和活跃的身影

在《勇者莱汀》后的四年中,Sunrise 在成长、富野由悠季在成长,安彦良和也在成长——成长的同时,还不断累积着自己的声望。

因此,在 1979 年,当那部看起来毫无商业可行性的企画变成作品的时候,制作它的其实是一个有着丰富经验的团队、在主创者们身上,延续着自虫 Production 以来的动画传统——《机动战士高达》的成功决不是孤立的,它的背后,是机器人动画在整个 70 年代中所走过的道路。包括安彦良和的人设在内,无论是创作思想还是制作水平,如果把 70 年代的机器人动画视为一个连续的有机整体,就会发现,1979 年《机动战士高达》的出现及其成就只能用四个字来形容:水到渠成。



转型的苦涩

对于《机动战士高达》这部作品,我想已经不用多费口舌:虽然对安彦个人来说,他的转折点是《勇者莱汀》,但高达的地位毕竟太高,不仅使他的动画生涯达到巅峰,而且也成了他一生都无法回避的存在。他至今还在画《机动战士高达 The Origin》,关于这部作品有很多可说的,但基本只对笔者这样的高达宅才有意义,

) kg (6.5

因此本文就不对它作深入探讨了……

然而,几乎就是在制作《机动战士高达》的同时,安彦也开始向新的方向发展。那还是在《机动战士高达》播出的时候,当时《Animage》搞了一个人气投票,荒木伸吾名列第一,安彦第二;于是荒木就问安彦,想不想画个漫画啊?他可以介绍德间书店的漫画杂志《龙》,提供一些版面。安彦当然答应,本来只想画个一期的短篇,但没想到越画越长,最后超过了一千页——这就是《亚利安》,安彦的出道作。

等画完《亚利安》之后,安彦自称"觉得漫画家这个头衔很方便",于是就一直画了下去:接下来是《库尔德之星》、然后是《金星战记》……整个80年代,他在漫画上投入的精力越来越多——这次转型背后的事实,其实显而易见安彦自己也从不否认:他觉得自己在动画界已经"干不下去"了。首先,自从《机动战士高达》的巅峰之后,安彦再也没有找到一部能够超越

它的作品(能超越才怪呢……事实上,给《EVA作人设的贞本义行也有同样的问题)。80年代他在动画界唯一可圈可点的成绩,就是担任《Z高达》的人设,还是高达……以安彦做完高达之后的人气,只要还留在动画圈里,就算没有什么成就,一辈子不愁吃穿也是没问题的,但是,安彦有自己的想法。他不想一辈子都做人设和作画监督

95

7 1

-

51

-

. .

2

在从 1979 年到 1989 年的十年中,安彦不断地探索着自己的发展方向。按理来说,从动画师做上去的人,最终目标应该就是监督了;这正是安彦首先尝试的方向。然而,他初次担任监督的《巨神高古》(1984 年) 却以惨败告终;这部机器人动画(也是安彦监督的唯一一部机器人动画)以今天的眼光来看,制作质量不可说不高,但惨淡的收视率却证明了,好人设不一定是好监督,以机器人动画出名的人设,更不一定是好的机器人动画监督。











65) 65

«EVA

0年仁

任《二

完高过

算没有

,但是.

人设和

安彦不

, 从式

督了:

告终:

一部机

量不可

人设不

在80年代余下的几年里,安彦也尝试 查督别的作品:他把自己的《亚利安》 金星战记》改编成了电影,但票房也 不上多好。我觉得也就是那个泡沫经济 张的时代,才有投资商敢拿钱给他糟践 …最后,他给人印象最深的作品,反仿 第4 莱汀》的女性观众把安彦捧红一样,更新由少女漫画改编的动画也受到了女性 现众的广泛欢迎,如果安彦趁热打铁转型 一少女动画监督,说不定反而能干出一番 事业……但很明显他没那个打算……

逆水行舟,不进则退。80 年代正是日本助画蓬勃发展的黄金时代,在安彦监督:作品屡遭失利的同时,一部部名作正如一潭的群星,闪耀在银幕上:1984 年,押二一的《Beautiful dreamer》;同年的《可量记得爱》;1987 年的《王立宇宙军》……主义说《亚利安》和《金星战记》的电影手能用"优良"来形容,那么,和可以称之为"伟大"的这些作品相比,它们也只是显得黯淡无光。

更重要的是,制作这些作品的主力, 可是二十几岁的年轻人——目睹此景的安 5,不禁萌生出了"是不是该退了"的念头

1989年的《金星战记》是安彦监督的皇后一部动画,此后,他和动画界的关联是一部动画,此后,他和动画界的关联是一高达下91》做过人设,但据他说,这只是一一一个的名字罢了。"我起的作用连帮把事算不上"。在《F91》票房惨败、后续连是全部被砍后,安彦也基本等于退出了实面界。

墙内不开花,墙外也不香。这就是安 ラ 良和在80年代的事业写照。在80年代, 一下写过几本小说,但那可以说就是写来 三高的……80年代的安彦良和,就像今天 = 贞本义行一样,不管到哪里人们总是先 三 "啊! 他是高达的人设!", 吃着自己的 名声,掩盖了真正的自己。至于他渐渐作 为本行的漫画,在80年代也没有什么"出 三的成就"可言。《亚利安》、《库尔德之星》、 (金星战记》这三部作品在今天看来, 总是 丢不了稚拙之感,对人物的刻划固然很好, 三感也很足,但跟真正优秀的作品比起来, 一是差了一点什么。不会从漫画的整体上 至程,这可以说是动画师转行漫画家的通 污了;当时安彦甚至还画过一部叫《Center Court》的女子网球漫画(!),可能是在《风 与木之诗》成功之后,想试试少女题材能 不能行,结果证明,果然不行……这甚至 气了安彦唯一一部被腰斩的作品。

总体来说,80年代的安彦一直处在转 三期,他所画的这些漫画,与其说是成就, * 和说是练习。但是,当积累达到了一定 三程度,只要有一个机会,它就会喷薄而出 这就是1989年的《大国主》。





历史漫画巨匠

1989年,《大国主》第一卷由德间书店出版,

1992年,潮出版社开始出版《虹色的托洛 1号的第一卷,同样为非连载

司年,《大国主》的续作《神武》的第一卷

司年、《安东》开始在《NORA Comics - 、 。》上连载,

到就是历史漫画

一一本《大国主》的后记都像一篇简短的故事 一一本《大国主》的后记都像一篇简短的历史 一一本《大国主》的后记都像一篇简短的历历 一一本《大国主》的后记都像一篇简短的历史 说得明白一点,他根本不是在"用漫画讲述的自己 一一种原理,而是在"用漫画讲述依知 一种原始的神秘,一个超自然世界仿佛和现 一种原始的神秘,一个超自然世界仿佛和现 一种原始的神秘,不禁使人觉得: 一种原始的时代,神话就应该这样(在《大 一种武》的时代之后是《蚤之王》,这 一种武》的时代之后是《蚤之王》,这 一种武》的时代之后是《蚤之王》,这 一种别是最后的大团圆超展开……) 之外,还有他的西洋史作品



德間聲店正式授潤香港中之版 (二) 第三部

历史迷的笔者来说,安彦的这些作品真是让我 五体投地。想当年,我最先接触《尼禄》的时候, 就为一件事深深惊讶:我刚才说"考证翔实严 肃",翔实到什么程度?这本漫画里,所有于史 可查之处,都和史料完全无悖。我当时就觉得, 他简直是以一个历史学家的身份在画的(后来 知此"的感觉)。特别是《亚历山大大帝》, 本出版于 2003 年的漫画可说是反映了一个 新力止描写历史题材的最高水平。"马其顿王 为要从他的童年一直讲到死,还必有担实的 时间跨度全部压缩在一本漫画里。但安彦完直 地驾驭了这部作品,既忠实于历史, 的发挥,同时还把大时代的故事刻画得丝丝入扣

与之相似的,还有《三河物语》,它是中央公论社将"古典文学"漫画化的一套作品之一,委托给了安彦来画;《三河物语》是德川家旗本

大久保彦左卫门的回忆录兼家训集,虽然有着充分的史料价值,但实际上相当晦涩冗长,连安彦自己都说"就是一个老头在唠唠叨叨",但他竟能在短短的一本之内,赋予这本著作一个生动活泼的故事,同时还反映了德川幕府初期的时代。即使只论编剧能力,他也已经炉火纯青。

在系统评论安彦的历史漫画之前,首先有一点需要说明:对漫画家来说,作品风格必然要受到连载杂志风格的制约。安彦的作品也是这样:比如《安东》,虽然是历史背景,但因为刊载在少年漫画杂志上,所以它和安彦的其它历史漫画比起来,就少了一种沉重,整本都是一部畅快的时代剧。《玛丽雅》、《鞑靼风暴》都是这样,以郑成功时代的台湾为背景的《丽岛梦谭》虽然画得很慢(到现在才出了一本单行本),但基本也是这个风格。因为它们是面向青少年的,必须要考虑读者的接受程度……

相对来说, 作者最不受限制的创作当然是







8 -]

00.15

報支牙

27

- 4

47

= 0

2.9

32

= 1.

91

20

30.5

.

.

31

*

ъ,

直接出版非连载的单行本,这些作品也的确代表了安彦的最高水平——他还是受惠于自己的名气,否则出版社不可能简单地放手让他以这种方式去画——,其次,则是为成人向严肃杂志所作的连载 而安彦所有西洋史背景的作品:《贞德》、《耶稣》、《尼禄》、《亚历山大大帝》,也要和日本史背景的作品分开来看 虽然西洋史作品的考证翔实严肃,但它们毕竟和日本的现实无关,安彦在画这些作品时,纯粹只是作为一个"西洋史研究者"来画的

——那么,他在画日本史作品时,除了"漫

画家"和"历史学家",还有着怎样的身份?

还是让我们回到《大国主》 前面说了那么多《大国主》如何忠实于《古事记》,然而,如果《大国主》只是单纯地改编《古事记》,那它无非只是比较好一点的《亚利安》罢了 真正让《大国主》与众不同的,正是安彦漫画的另一个特色——他所有的历史漫画,除了少年向和西洋史之外,最后着眼的全都是现实(艺文作品要着眼于现实、回归现实,这也是左翼文学的一个传统了)《大国主》和《神武》其实向读者提出了一个很根本的问题:到底什么是

日本古代史? 众所周知,以《古事记》和《日本书纪》为代表的日本古代史,其实是后世野天皇编造的,在二战期间,这些历史又被拿到证明所谓"天皇万世一系",成了安彦口中"扭曲的泛亚细亚主义"而安彦的漫画,正站在它们的对立面 无论是严肃的历史考证也好,还是现实与神话交接的浪漫也好,都是他的武器他真正想通过这些作品说的,正是:我要和它们斗争

几十年前那个革命学生的身影,仿佛依然 闪现在漫画的书页之中



虹色的安彦良和

综观安彦的所有漫画,除了西洋史背景的作品、以及极少数其它作品之外,都有几个共通之处:

- 1、极其同情弱势民族和弱势群体,从《亚利安》开始,他所描写的主角几乎没有不是出身弱势的;
- 2、极其反对名为"国家"和"政府"的权威,这也是从《亚利安》就开始了,他笔下的政府通常不是敌人就是黑幕;
- 3、认为胜利要通过持续的、彻底的斗争去 争取,换句话说,就是"革命"

安彦对政府的态度,首先是左,其次是反对一切表现"权威主义"的东西,不管是什么政府。2000年,《王道之狗》得了日本文化厅(相当于文化部)颁发的"媒体艺术节漫画部门优秀奖",但凡对他的介绍都会提到这件事;但他的反应居然是"虽然很感激,但为什么给我?我这是多小众的作品啊?";还有人推荐他领文化厅的"电影事业补助金",他也因为"这个东西要经过一年的审查,太傻了",所以"只过一年就辞掉了。"而且"不仅审查很无聊,他们嘴上说这个补助金不会给商业电影,但却把它给了吉卜力。吉卜力不是商业电影是什么?"但是,最重要的原因,恐怕还是"接受国家的钱,再做东西,有一种生理上的不快感"……

安彦曾公开在《虹色的托洛茨基》的后记里说,日本政府对领土的执着,只不过是权威

弗依欠

工》人

不是上

十争于

三、膨胀的结果罢了。"比如,在北方四岛问题 上。即使左如日共也不敢说个不字",等等,还 霍夏过分的话。这也不是单纯的"弱势就是正 而是建立在他年轻时流行的革命理论的基 之二的: 所有弱小民族都要通过革命取得胜利, 宝玉新有的革命,都是世界革命这个大背景的 一个组成部分。在这个理论看来, 政府当然是 ₹ ──我觉得, 在研究那些参加过 68 年学运 三 ** 者,如安彦、押井守等人的时候,绝不能 三,在他们的精神上留下了深深的烙印,一 ******这个事件,对他们、以及他们的作品的 -- 社注定是软弱而苍白的 可惜的是, 迄今 一二还没有一篇专门从这个角度去探讨的文章。

53) M (53) M (53) M



(王道之狗》和《虹色的托洛茨基》的主题, 三是这个理念。《王道之狗》的背景是 20 世纪 有 5 天朝和日本,而《虹色的托洛茨基》则是 **全事时代的东北;那个风暴年代的天朝,是安** 多列强全在同一块土地上角力,在这样的大时 一三,作为旁观者的主人公到处颠簸,表现出 二 时代的真实——身为左翼的安彦对那段给 三三大多数日本人都更进了一步——"我听过 三万遍了,无数人都在说什么'直到甲午、 三九元争之前都很好,但那之后就…'扯淡! 三三三场战争比日俄还要邪恶!"

虹色的托洛茨基》是安彦最重要的一部作 无个人认为,如果安彦只有一部作品能流 三三三太河蟹, 以至于连港台都不可能出中文 三三辰可惜。

这部作品的主线,是日蒙混血的主角在日 □ 蒙古人、东北抗联以至于苏联人等等—— 一一在东北活跃的各个势力中间,被流离翻弄 一 程 而书中的主要情节——石原莞尔想利 =三角和托洛茨基(可能的)关系,招聘托洛 ₹臺进行反苏活动的狂想——, 其实还有一层 ■ ●的含义:托洛茨基的思想核心,即"不断 一思发起挑战),和石原莞尔终身鼓吹的"世 ==故论"(日本不能过深陷入天朝,要仔细经 三三: 这个基地,好和美苏进行一场争夺世界 章 的总决战),其本质都是一样的,都是要发 二一场持续的、彻底的斗争,以达成最后的目标 托洛茨基的理论,后来也深深地影响到了

虹色的托洛茨基》最开始的书名是《将军

- 三日本的左翼学生们

与托洛茨基》,"将军"就是石原莞尔。但是, 出版杂志的潮出版社属于创价学会旗下, 因此 对"托洛茨基"很敏感,安彦还要特别向编辑 说明"这不是托洛茨基的传记"。所以,最后书 名就河蟹成了比较温和的《虹色的托洛茨基》。 而这也正好切合了本作的主题:虽然真正的托 洛茨基从头到尾都没有出现, 但一切都在他的 幻影之中。

安彦曾经说过,他未来最想画的几个时代 是:德川幕府开始锁国的时候《(王道之狗)》到《虹 色的托洛茨基》中间的这段时间、以及从日本 战败以后直到解放战争结束,整个东北的变化 (他在1990年来过东北,现在的东北和当年比 起来,可是天翻地覆了) 对于最后一个背景, 他非常感兴趣,但这个故事实在太大,一直没 有机会下笔……如果这部作品被他画了出来, 我相信,那一定会超越《虹色的托洛茨基》。想 一想, 在东北这块土地上, 日本的败北、苏联

MANGA TALK / THES

的进入、解放战争中双方的争夺, 最后是史诗 般的大决战——如果他现在再来一次东北,还 会有怎样的感想呢? 而如果他以后着手画这部 作品,又会以怎样的方式来画呢?笔者本人对 此可是非常感兴趣的……

四十年的岁月

到今年为止,安彦良和的漫画家历程正好 走过了三十个年头,从他进入动画界开始算起, 则已经过去了将近四十年。

结束这篇文章的时候, 在我脑中徘徊不去 的,却是《蚤之王》的最后一句话尽管《蚤之王》 在最后轻松得有点俗套,但这句话还是深深地 震撼了我

62 岁的安彦早已不再年轻,但在他的内心 深处, 却依然留存着当年的那股锐气。

"我是不会被任何人驯服的!"▲

彦 艮 相 16 /mp 11: 1111

注:不出名的短篇、同一作品的外传等皆未记入

《亚利安》

刊载:德间书店,《龙》, 1979年5月号~1984年11月号

刊载:德间书店,《少年队长》,1985年2月号~1987年4月号

刊载:学习研究社,《Comic NORA》, 1986年9月号~1990年4月号

《Center Court》

刊载:德间书店,《少年队长》, 1987年12月号~1988年5月号

《大国主 古事记卷之一》

刊载:德间书店, 非连载, 1989年8月~1991年11月

《虹色的托洛茨基》

刊载:潮出版社,《Comic Tom》, 1990年11月号~1996年11月号

《神武 古事记卷之二》

刊载:德间书店,非连载,1992年6月~1995年3月

《安东 ANTON》

刊載:学习研究社,《NORA Comics Deluxe》, 1992年9月号 - 1995年4月号

《三河物语》

刊载:中央公论社, 非连载, 1995年2月

《贞德 Jeanne》

刊载:NHK出版,非连载,1995年10月~1996年7月

《耶稣 Jesus》

刊载:NHK 出版, 非连载, 1997年4月~9月

《玛丽雅 MARAYA》

刊载: Med aWorks,《电击 Adventures》Vol 18-27、《电击 np》Vol 5-7

刊载:文艺春秋,《Comic BINGO》,1998 年 3 月号~ 1999 年 5 月号(第 13-15 话非连载)

《王道之狗》

刊载:讲谈社,《Mister Magazine》, 1998年1号~ 2000年3号 《鞑靼风暴》

刊载: Media Factory,《Comic Fapper》, 2000年3月号~2002年5月号

刊载: 讲谈社,《Morning 新 Magrum 增刊》, 2001年 14号~ 20号

《亚历山大大帝~走向世界帝国之梦~》

刊载:NHK出版,非连载,2003年7月

《机动战士高达 The Origin》

刊载:角川书店,《Gundam Ace》, No 001~连载中

《丽岛梦谭》

刊载,德河式庄《日刊 Comic 龙》 2006 年 11 日号 - 东共工

《胜海舟》

刊载:朝日新闻出版,《周刊漫画日本史》,第34号(末出)

(注:《胜海舟》是朝日新闻所出系列的其中一本,这个系列选择了日本历史上的50位著名人物, 延请漫画家们画出他们的故事。安彦分到了幕末著名政治家胜海舟;这一系列 2009 年 10 月才开始 出, 安彦的那本要等到几个月之后了一不过, 他会怎么画, 了解他的人恐怕都心里有数吧……)



No inter're'est in Curtain fire? —Team RebRank



团体介绍

==bRank(リブランク)」是以游戏软件的 颁布、企划、创作等作为主要任务的同 上二十作小组,如同制作组 LOGO 下方的 "No -st in Curtain fire?" 所说的一样, 他们 - P的作品以射击类游戏(STG)为主。

ment Makers (Amusement Makers 是在 **电机大学理工学院活动但属于非正式的游** 上小组,成员是理工学院的学生,社团和 三三身关系不大。)。在他们的第一部作品『五 开发基本接近尾声的时候,该制作小组 因此小组也从 Amusement Makers



成员介绍

=·Pank 现在的成员总共有 7 人,所有人 = : 是社会成员,而并非学生

Yoko

言: 企划进行、敌人/子弹动作程序、各 章章模、规划设计、效果音和 Web 关联

: 主程序、程序设计和脚本引擎制造

ういね

=:画面图像制作、设计、DT、建模和

三 当: 子程序担当 操作、程序库和 . .

電ライター

三 : 资料整合封装和音乐创作

三言: 剧本和世界设定

muraro

担当:人物设计和绘画。







作品介绍

五月雨 ~ samidare ~

ME 正規定主包含度が基度を 31G

2002年开州(2015年制作完成(2009年亚开 BM修正补丁及亚科设定体等内容)

所属系列 / 计划名称

round Blank(FN田) 第二件 (SMD (III

CD-ROM 一张 / 价格 500 日元



本作的主角是一个被制造出来操纵"五月 雨"的人造少女,她虽然有着普通少女的外貌, 但是却不会成长。在返回地球之后,身受重伤 的她在"五月雨"的残骸中被发现。当时的发 现者认为她的伤不可能再治愈,然而仅仅数日 之后,少女的伤就已经痊愈,并且用神秘的方 法隐藏了"五月雨"的残骸,之后其本人也失

五月雨 』是一款需要玩家一边考虑自身机 体的移动方法,一边巧妙利用弹幕屏蔽享受接 近攻击乐趣的 STG。本作主要强调 STG 的游戏 性,把敌人攻击的紧迫感与速度感作为重点进 行制作。游戏中大量高速运动的弹幕除了考验 玩家躲避弹幕的技巧之外, 还考验玩家运用屏 蔽弹幕的防护手段的时机 正因为这个要素的 加入, 所以『五月雨』本身也具备了一定的战

不过游戏本质上还是 SHOOTING GAME, 并且是强调"背版"类型的游戏作品 游戏的 弹幕和敌人的出现看似高速混乱, 其实都有着 非常固定的出现时机和规律 所以玩家只要熟 悉了各种弹幕的出现时机和规律,并巧妙的运 用弹幕屏蔽,那么游戏的难度就会大幅度的下降

作为制作组花费三年时间制作出来的作品。 五月市的世界观和故事设定经过了反复的修 改、最后形成了一个有着精彩复杂的世界观设 定的原大故事, 今后大概也会一直继续发展并 京善下去 因此如果玩过本作的玩家有兴趣的 话,也可以看看 RebRank 精心设计的 "五月雨 世界,相信它的故事设定一定不会让你失望

在游戏流科方面,本作拥有正篇三个关卡 + 一个 EX 关卡, 游戏的流程非常短 三年时间 开发周期中, 制作组并没有把全部精力放在关 卡制作上面——事实上本作的关卡在 C67 的时 候就已经制作完成 制作组后期的更新主要是 针对游戏叫面及特效进行各种修补、改良程序、 修正 BUG 以及添加一些新的系统功能,而并没 有制作添加新的关卡 虽然最终游戏的画面在





开发人员的努力下变得非常华丽,但是游戏流 程过短也就成为了这个 STG 游戏作品的最大遗 廖 本游戏《二次元狂热》第三期已收录

RedRive

游戏类型。

制作时间。

所属系列力计划名称:

oot Black(FNB) 層語 | 模定外)作品

WEB 免费发布作品

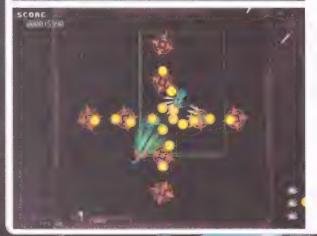
本作是 RebRank 制作的一个小作品,作为



Project Blank(P.N.B) 额外附加品, 在制作组的 官方主页上免费发布,并且可以免费下载到最 新版。『RedRive』的最早版本为 Ver0.0100, 在 2007 年 的 'TDU 鳩 山 祭 ' 活 动 中 用 Amusement Makers 的名义出展。之后在 2008 年4月1日当天, 游戏的 Ver1.00 版本进行了 限定公开,此后该版本也被收录在 C76 上制作 组发布的 RefRain C76(2009/08/15) 光盘中 2009年10月4日,制作组正式公开了 RedRive 的 Ver1.01WEB 免费发布版。本版本更新了程 序的内部处理机制,修正了之前分数计算中存 在的错误,同时进行了 Twitter 对应,加上各种 其他的细微修正和追加, 因而这个版本可以看 作是接近于最终完成版的游戏

从游戏类型上来讲,『RedRive』是讲究在







画面内进行旋转获得乐趣的游戏 在进行回转 的同时努力包围并且消灭敌人, 对于 STG 游戏 来讲,不得不说是一个非常新颖的游戏形式设 定(虽然系统不是很优秀……) 不过因为其特 殊的操作和攻击方式,游戏变得比较难以上手, 估计除非是对 STG 类游戏有特殊执着的玩家, 一般人是不会花费太多心思去研究这个游戏的 此外。『RedRive』是制作组用 RefRain ~ prism memories ~ 。的引擎制作出来的一个练 习之作,由于灵活运用了。RefRain。的内部程 序和资源,令开发者适应了程序的脚本,从而 能够更熟练地开发 Project Blank(P.N.B) 的第二 个 STG 正统作品

RefRain ~ prism memories ~

游戏类型

医肝毒苗硬作品

1月1日月前 - 日育改集末月夏季草

所属系列 / 计划名称

TOJUCT Blank(PNB) 第2件 ISMD-II2

CD_ROM 一张 / 价格未定

RefRain ~ prism memories ~ J







RebRank 名副其实的正统作, 也是制作组内异 常重视的大制作, 自 2005 年 1 月开始制作, 直 到现在依然未完成(只做到了体验版的程度)。 由此可见制作组开发本作的重视程度与足够的 耐心。也许正因为是同人作品的原因,制作组 可以完全不用顾忌游戏的开发周期,在没有时 间限制的条件下去专心制作

RefRain ~ prism memories ~ 』和前任 一样重视紧迫感与速度感, 具体表现为游戏有 着大量高速运动的有规律弹幕,在游戏过程= 需要玩家进行精确的躲避操作。这些弹幕初看 之下会给人数量庞大、极其密集的感受,不过 因为游戏本身有着许多与现有 STG 不同的设计 理念, 所以整体难度不会很高。喜欢并且擅长 STG 类游戏的玩家, 熟悉系统后就可以非常容 易地躲避高速密集的弹幕,再加上干净华丽的 画面和精确爽快的优秀操作感,若能掌握系统 的规律、伴随着快节奏 BGM 的动听旋律, 玩家 获得的爽快感和成就感不言而喻

8 1

7 4

--

8.7

.

96.1

20 .

.

. 1

.

ж.



RefRain ~ prism memories ~ 』的系结 设计和『五月雨』完全不同,但在游戏理念方 面和前作比较接近,而且世界观继承了《五月 雨。由于游戏故事和其他一些关联信息笔者三 经在《二次元狂热》第五期上的《C75 同人》 戏作品扫雷推荐》一文中有过详细的介绍, 三 此重复的部分就不再赘述。(本作的 C75 版本 二 次元狂热 第五期已经收录)



RebRank 已经确定参加 12 月 30 日开始的 C77, 地点是东 X-16b, 他们预定颁布的作品 是『#○ Samidare Archive : (暂定名)和『三 月雨设定资料集 &sound track 』(完成版). 者在本篇文章完成的时候依然在紧张制作中. 完整的版本应该会非常华丽

Samidare Archive(确定名称)/王 月雨设定资料集 &sound track (完 成版)

同时包含了五月雨设定资料集 (WORL) OFFICIAL DATA BOOK) 和游戏的 sound trace (音乐 CD), 以及五月雨的游戏本体 CD 一张哥 颁布物,贩卖价格为 1700 日元。这个颁布物目 本篇文章完成的时候依然在紧张制作中, 完1 的版本的内容物预定会包括五月雨设定资料等 一本(A4版/全56页,彩色4页,黑白52页, 包含五月雨的世界观设定资料、彩图、开发量 期访谈以及未公开的资料。)×音乐CD = 含 18 首音乐, 45 分钟 / CDDA 五月雨的游型 本体也可能会收录在同张 CD 上) × 特制包裹 (EXTRA CLEAR SLEEVE CASE)

RefRain ~ prism memories ~ C77 Trial ver. (体验版)

本作依然是「RefRain ~ prism memore ~ \ 的体验版,

--- 预定发布的版本和 C76 一样依然会包 童二个关卡,制作组目前针对 C77 的游戏版本

不过虽然依然是包含4个舞台的游戏, 高版本会对 C76 版本存在的问题和游戏关 **三**一细微的调整和修正。

质布价格:300 日元。

75 T-

江桂二

墓にま

星至年

. 5 = ==

/王 (完

PLI

tracdel. 物石

完司

丸事 2] 发后

D(恒

舒及

包裹

三月雨~ samidare ~ (ver1.052)

资布价格:500 日元

三式版的五月雨游戏本体, 因为还有 20 套 三百)量的库存,因此决定拿到会场贩卖



PebRank 是一个追求完美的同人游戏制作 : 这不仅体现在他们在制作游戏过程中的 ■ ■ 電耐心, 更体现在每个作品发布后他们详 **国歌的技术支持上。即使是已经制作完成好** 三部作品,只要他们发现任何一个细微的错 圖会继续进行修正。如此认真细致的态度



团体介绍

えーでるわいす'这个制作组是于 2004 年 三式创建的同人游戏制作团体, 英文名称叫 Enelweiss'(雪绒花)。团体管理者是なる 此人也是团体的核心, 在 Edelweiss 的 意。游戏作品中担任主要的制作人。Edelweiss 宣言的作品中往往都有不属于他们的成员的 丁二 以外援的形式参与到制作中。至今为止 罗马过 Edelweiss 作品制作的 STAFF 主要有:

セキスズメ: 在作品『花咲か妖精』中负 『宣言一部分的插图(此人比较邪恶,喜欢画)G....)

TOMY: 在作品『ether vapor』中主要负 『這模、机械设计和游戏封装相关的程序设计 三二品 花咲か妖精フリージア 中负责登场人 罗三动作设计(这个家伙是个机械狂人)

アスコーン:在作品『ether vapor』中负责 *爱设计(此人很低调,没有自己的任何主页 看包作圈子,因此详细情况不明)

陸龍宏:在作品『ether vapor』中负责3D 夏季支持的工作(此人有着自己的同人游戏组, 至三二作 "EARTH-PROJECT", 其本人非常钟 量 ⇒G 类型的游戏,自己团队的作品以 RPG 金型为主)

砂糖 佳:在作品『ether vapor』中负责人 一定的工作

DM: 在作品『花咲か妖精フリージア』中 **看程序库、基础系统程序的编制工作。**

ノリスケ大統領: 在作品『花咲か妖精フリー ジア』中负责人物设计,登场人物建模,登场人 物动作,舞台设计,舞台建模的工作

矢野雅士:在作品』花咲か妖精フリージア 负责音乐和效果音的制作



花咲か妖精

游戏类型 一面固定动作类



花咲か妖精』是 Edelweiss 的处女作。游 戏中的主人公是花之妖精,需要面对袭来的害 虫在 4 天内守护鲜花。如果守护失败,那么花 就会枯萎;守护成功,鲜花就会盛开。作为一 个非常小品的游戏,『花咲か妖精』的制作动力 来源于 2CH 上的一个 "在双休日之前制作出一 款游戏"的活动——限定作者必须在一周之内 完成一个游戏。虽然 Edelweiss 一周之内很努 力地去追赶进度,但最后依然未能准时完成, 于是他之后又慢慢地对游戏进行修改完善,最 终制作出了 Ver3.00 版本 (06年4月5日最终 完成,这个版本是当时游戏的最终版)。在最初 的设计中 花咲か妖精 有许多非常有趣的构思: 比如让花的生长在游戏过程中实时变化(现在 的游戏版本中是固定的,只有当天数切换的时 候花才会发生变化)、舞台的判断经常发生变化、 敌人的类型除了普通的虫子之外, 还包含可以



飞翔和拥有坚固盔甲的生物等,可惜这些构思 最后都很遗憾地没能在完成版游戏中实现

2008年末,制作组在C75上公布了 Edelweiss 的新作『花咲か妖精フリージア』 同时在2009年4月,对『花咲か妖精』这个 处女作的游戏版本再次进行更新,于4月19 日公布了最新版本 version 3.02。相比原来的 Ver3.00, 新版在游戏系统和玩法方面没有任何 的变化,也不是修正BUG (Ver3.00版本已经 不存在 BUG



时隔多年制作组再次更新本作的目的,是 为了把原作『花咲か妖精』的敌人(虫子)形 象进行更新。原来本游戏的敌方形象是主角的 复制体,也就是说敌人和主角拥有一样的形象, 只不过在颜色上有所区分 (2P ·····)。而 09 年 进行更新之后。敌人形象变成了新作 花咲か 妖精フリージア | C75 发布版本中登场的敌人形 象(黑黑的虫子), 所以, 从制作组这种做法 上我们也可以看出,『花咲か妖精 是一部与 Edelweiss 的最新作『花咲か妖精フリージア 密切相关的作品。本作的 Ver3.00 版本在《二 次元狂热》第五期 DVD 光盘中收录

エーテルヴェイパー -ether vapor

性质	一一一
发布时间	07/12/51
游戏类型	- 水灰正国 515

本作是 Edelweiss 的第二作, 也是该制作 组在天朝人气最高的作品(国内译名为: 『苍空 之雾)。 ether vapor 的画面采用全即时 30 的方式呈现,而且各种光影特效都极其华丽, 不过游戏依然采用了传统的 2D 射击游戏的操作 方法,这也让本作非常容易上手。

作为一个拥有华丽 3D 画面的游戏,『ether vapor 在系统上也做出了极大的创新:一纵量 射击模式、横版射击模式、斜 45 度射击模式 正面射击模式和旋转射击模式等等多种多样的 玩法都会在游戏中——出现,结合着华丽的30 画面,带给玩家的震撼不言而喻

同时作为重视对敌人的打击的 STG 游戏, ether vapor」的操作设计也异常优秀:舒适声 且丝毫不拖泥带水的操作感可以让玩家在尝试 本作的第一时间就喜欢上它,而制作组也想: 玩家通过本作获得 STG 那种回归原点的体验, "射击 → 破坏 → 爆炸 → 获得极大的爽快感!" 以上就是 Edelweiss 在制作『ether vapor』 时候采取的思路



由于近年来三大同人奇迹之一的东方系列 的出现,让弹幕系 STG 成为了同类作品中的主 流,这点制作组自然不会视而不见。所以在 ethe vapor 中,制作组也有意识地加入了华丽的重 幕要素。不过这不仅仅是为了配合当前 STG 潮流, Edelweiss 也在其中中融合了自己的理念 做出了创新。以带有明显时代潮流的 2.5D 类量 的 STG 作为本作的制作目标



19082

E+ 1.

内操·

etr-

- 40 .

5 株主 1

的三

序对

予适=

E尝:

类こ

莫二.





作为一个同人游戏, ether vapor 无疑是 是作品中具有一流水准的佼佼者。在这个游 二的正式版推出之后,也立刻获得了玩家对其 是或了商业游戏的同人作品"的高评价

由于收录专题文中介绍到的制作组优秀作品的惯例,本期的《二次元狂热》的 DVD 中收量了『ether vapor』的中文版,所以故事方面量不用再介绍了,有爱的玩家请立刻去尝试一一旦!

を咲か**妖精**フリージア



花咲か妖精フリージア』是上文曾提到过的 Edelweiss 最新作,虽然在基础设定上和『花咲 か妖精』是一致的,不过新作本身可算是彻彻 底底的重制,背景和人物都以全 3D 方式呈现, 原作中画面固定的游戏模式在本作中也不复存 在。在 C75 的时候,制作组曾经发布过『花咲 か妖精フリージア』的第一版(收录在《二次元 狂热》第五期的 DVD 上),在这之后经过一年 的沉寂和精心制作,Edelweiss 终于宣布将会参 加年末的 C77,相信到时候本作的最新版就会 发布

另外在 09 年 11 月,制作组曾经进行过 CV 募集(1 号开始,17 号结束),短短的 17 天,全部角色的 CV 就已经最终确定下来了(应募者的人数超过了制作组的预料,果然 11 区和天朝有很大程度的不同啊……泪目……)。这样的话,玩家以后应该能在这个游戏中听到角色们可爱的声音了。『花咲か妖精フリージア』有着全 3D的华丽画面和可爱的人物,同时玩家可通过非常简单的操作获得打击敌人的巨大爽快感!所以本作同样是一个非常优秀的同人游戏,喜欢它的玩家不妨期待着 C77 制作组即将发布的最新版吧



Edelweiss 不需要用言语去表扬和赞美,玩家只需要细细品味一下他们的作品,就能感受到他们的优秀和认真了



写了这么多期的同人游戏制作组介绍,偶尔也说点题外话……虽然笔者不知道以自己的能力是否能让大家去了解同人游戏发展的历史、内幕,还有其中蕴涵的独特文化。不过笔者自己作为身在天朝的一名同人游戏创作者,也衷心地希望同人游戏也可以作为一种文化在天朝被发扬光大,希望未来能有更多的人加入到同人游戏这个大家庭里面,一起创造着、分享着这份纯粹因为爱而诞生的快乐

在本篇文章的最后,还有一件要告诉大家的事情。就是笔者的同人游戏团体"蓝天使制作组"的年度作品『刻痕』』在本期杂志上全国独家首发,这是一个没有任何经济利益的免费作品,完全因为爱而创作。希望看到本文的大家都能去玩玩这个作品,毕竟这也是天朝的 GALGAME 啊(笑……)! 希望我们的用心付出可以得到大家满意的笑容! 如果你喜欢『刻痕』』,仅仅是一个笑容或者是一句话的鼓励,对我们来说就已经足够! ▲







闲谈 Galgame 中的"夏目友人账"

USOTSUKI TO INUGAMITSUKI

文/浅色回忆(KIDS FANS CHANNEL 撰稿组)

——黄昏时不要接近森林

父亲常常这么说

可是,我有时会忍不住, 漫无目的地向森林走去 每当我来到山脚下,来到这个能远眺地平线的地方时,心中就会无比宁静

……下,正确来说或许正相反 平时自己刻意封闭的内心变得无法冷静下来,充满了难以理解的高昂感,这是森林的绿 故吗? 还是赤红的夕阳造成的呢? 我不得而知

不知是哪个孩子遗失的, 貌似很便宜的橡皮球, 到了我眼中, 也如同宝石般闪耀着光芒

拿起球抛了几次, 很快就感到了厌倦, 于是我再次迈步前行

[前言]

新作悄然发售,没有大张旗鼓的宣传,也没不 耸动眼球的噱头。除去一些经常会去官网看新 闻的铁杆玩家,国内的玩家群几乎不知道它的 存在。但此游戏所拥有的 Staff 却让人无法车 却的回忆。作为工画堂黑猫组在 09 和 10 之 一种推出的新作,又赞 理由让笔者去尝试一下了。而在并没有采用弹 季系统的这款游戏中,以音乐见长的黑猫组又 一切,都只有在游戏中寻找解答了。



GALGAME EXPRESS / 游戏新作

不到妖怪的神社继承人

夕阳下散步的少年名叫榊九十九,父亲是 ■上的神主兼灵媒师,但作为继承人,他却毫 · 意灵的天赋,鬼怪也好,土地神也好,他都 **E**章人一样无法看到。并且因为小时候受伤的 *******。现在行走常常还要借用拐杖,于是这种 事《日常的散步,对于他来说也不吝于一次短

一提起神社,想必大多数宅的第一反应就 · 耳萌的巫女。不过作者西川真音表现出他一 工气往的真实细腻风格。普通还有些跛脚的少 三 下意识地去玩孩子的橡皮球,一些小小的 **E**与让主角在潜移默化之中立体了起来。安静、 囊和、内心还有些许迟疑, 仿若『交响乐之雨』 三的库里斯,不过不同的是,那次是在下雨的 ■ 镇里奏起心的音符,而这次是在原生态小镇 ■一次关于妖怪的传奇。

就在这次看似平常的散步中, 九十九偶然 夏灵了地上的血迹, 也许是探险心作祟, 也许 是莫名的冲动。他鬼使神差地深入了黄昏时 国蚕林。追寻着血迹,他在一棵古树下发现了 一尺穿着衣服的狗。

因为平日里并不会看到妖怪, 所以九十九 丰受有反应过来眼前的生物究竟是什么。直到 **5到对方用人类的语言说出他的号"白"的时** 康,他才确信这就是传说中的犬神。其后, "一十九和犬神签订了契约, 随之而来的是多了 一个名义上的护卫,以及一些奇特的能力。

在犬彦用契约借用的力量治愈了自己的 50后,九十九也突然发现自己可以看到鬼怪 一不过这也只是他自己的感觉而已。无论 是一开始在路上看到的犬神血迹, 还是他的号 '言",都确定无疑说明了这是只有他才能遇到 51机缘。而故事的画卷,也就在这样的机缘之 一三余展开……







現代与传统夹缝中的妖怪传奇



榊九十九 SAKAKI TSUKUMO

身体柔弱,由于小时候受伤的缘故,至今单脚还有些不方便,需要 言助拐杖行走的青年。虽然是神社的继承人,但似乎不能看到有灵力的 三西, 而且还完全不相信他们的存在。他在被犬彦附身之后, 就突然能 看到怪物和幽灵们了。



犬彦 INU HIKC

很久以前是犬神家族正统的犬神 负伤后得到九十九的帮助,于是 作为护卫和他一起生活 由于他不会谈起自己过去的事, 所以他究竟为 何来到这里就不得而知了 虽然他十分讨厌人类,不过和九十九,衣织 一起生活后。他的看法也逐渐开始改变



十四岁,中学二年级。作 为巫女,居住和工作都在九十九 家中的神社。她小时候被遗弃 在九十九家的神社门前, 之后被 九十九的父亲捡到, 作为养女和 九十九一起生活。因此和九十九 的姓也不同,两人也都知道这件 事。不过, 因为从小时候起就习 惯了照顾九十九, 所以到现在已 经把这当成了自己的一种义务。 但即使这样,九十九还是把她当 做重要的家人看待,她也十分倾

神茶衣織

鬱塁百夜

UTSURUI YU

九十九的姐姐,十八岁的高 中三年级学生。她是继承九十九 神社分家的女孩,来年已经决定 要就读于开设神道学科的大学。 和九十九不同, 作为学生的她在 上学的同时还接受着退魔的委 托。正因如此,她和身体单薄的 九十九关系并不算好。不过和衣 织的关系却很亲近,看起来就像 姐妹一样。在犬彦附身在九十九 身上后,她也经常在平时不露面 的神社出现了。



© 2009 KOGADO STUDIO, INC.

彩纪

SAIKI

被狐狸附身的十五岁少女, 有吸引妖怪聚集的体质。身为邻 村祭奠中的"御子"。听说九十九 所在的神社因除鬼而闻名, 所以 前来拜访。可是却未能很快驱 走身上的妖怪。于是暂时住在 九十九的家中。看起来是一副不 食人间烟火的样子。但其实意外 的好相处,对未知事物充满了好 奇。随着调查的进展,她和一般 的妖怪附身不同的这点也逐渐明 朗起来。



芙蓉

FUYOU

依附在彩纪身上的妖狐, 偶 尔以彩纪的主人格出现。会在一 些事件中帮助九十九解决问题。 也许是对人类还抱有戒惧的心理, 所以话不多,每次出现的时间也 很短,对自己附身原因只是模糊 地给出了"约定"的理由。故她 真正的目的众人无法猜透。不过 从行动上,可以看出她负有杀死 鬼怪的使命。

三人组

水岛珊瑚

MIZUSIMA SANGO

青叶翠子

AOBA MIDORIKO

录濑微雪

TAMASE KONAYUKI

在神社附近的废校中出现的 三个少女。与听闻废校中传言有 - 主土没而去调查的九十九等人 三 这三人似乎有什么理由才 三三一起, 可她们都不肯点明, 三三不要管她们 九十九很是在 - 寓常为了见到她们来到废校



©2009 KOGADO STUDIO, INC.

骗子

SOTSUKI

来去如风,经常突然出现 又突然消失的迷之青年 以捉弄 九十九和犬彦为乐 虽然有着 人类的外表和现代的着装, 但极 有可能并不是人类 从他知道 九十九的号"白"这一点来推断 应该是和九十九家有着一段渊源 真正的身份不明,自称是个骗子, 常常在事件发生时用语言来蛊惑 众人。不过至今还未造成实际危害。

第一个故事:捉迷藏的少女

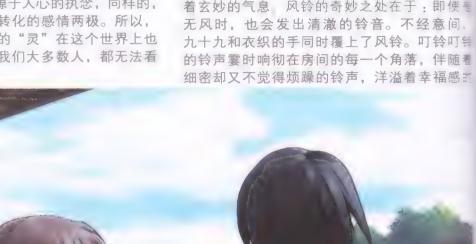
九十九和犬彦一起下山刚走到街道上,他 的肩膀就被轻轻地拍了一下。转过头去。却只 看到了一个红色的残影和女孩轻快的喊声:"现 在你当鬼了哦。"

一头雾水的九十九汇合了前来寻找自己的 妹妹衣织和退魔师百夜之后, 才渐渐明白刚才 那个女孩是地缚灵。就像传说中在河里淹死的 人会引诱其他游泳的人淹死一样。自己刚才被 拍了, 加之身体又不好, 如果放着不管的话肯 定会造成大麻烦

在众人的推断下,很快就在一座公园内找 到了背着书包的女孩。原来她是因为在捉迷藏 游戏中发生了交通事故而去世的。所以灵魂依 依不舍地驻留在公园中。面对这样的一个少女, 尽管一行人中有巫女也有退魔师, 但没有一个 人狠得下心去直接驱散。即使是一直叫着"吃 掉你哦"的犬彦,本质上也不过是只外冷内热 的傲娇犬神而已

在大家苦恼的时候,不知道是由谁开始 捉迷藏的游戏又进行了起来。暂时把麻烦抛在 脑后的众人,真真切切地回归了一次童年。而 在捉迷藏结束后。背着书包的女孩也悄然成佛 这时众人才恍然大悟。原来在一起捉迷藏的时 候。他们就已经达成了女孩的心愿

妖怪这个群体也许并非是我们想象的那样 充满了凶恶和恐怖,如果说妖怪来自于自然的 幻化,那自然中既有毁灭的力量,也有创造的 力量。如果说妖怪来源于人心的执念,同样的, 恨与爱也是可以相互转化的感情两极。所以, 像捉迷藏的少女这样的"灵"在这个世界上也 一定不会少见。只是我们大多数人,都无法看 到罢了



第二个故事:约定的风铃

在清晨散步而归的九十九被衣织告知雪

一份新的委托,委托物是客厅的桌上放置着3

一枚古朴风铃, 小巧而精致的铁质工艺品中意





心情发自内心的扩散开来把两人融在其中。而 造就了这一切的,是一段寄宿在风铃中的回 [

"晶子小姐,虽然晚了很长时间,这就一 我曾经约好要给你听的我的故乡的声音。'

故事中的故事发生在由于空袭而化为一声 焦土的东京,主角是一个还是学生的少女, 🕽 及一个负伤的青年士兵。由于少女全身心投 的照顾, 士兵从死亡线上捡回了一条命, 青年 怀着对少女感激的心情。与她在破陋不堪的意 子中为了生存而开始了共同生活,慢慢地两... 都成为了对方不可替代的人。虽然战争中的三 活无比艰难,但只要还在一起,一切就都充事 了安稳和幸福

然而,不久之后,战争结束,两个人必要 要回到各自的故乡去,在感情和现实面前。他 们无奈选择了后者。虽然后悔,虽然无奈,怎 是能改变未来的那一刻已经被他们擦肩而过 唯一的补救是垂暮之年的少女, 收到了已经是 世的士兵的一份信,信中所附着的,就是这个 会说话的风铃。而在借用九十九和衣织的身口 再度说出相互思念的话语后,两个灵魂也仿佛 终于重逢在一起。随着最后的一声清音。风景 恢复了平和,除去铃音依旧清越,和普通的原 铃已毫无二致

分类的话,这只风铃当然不属于任何和美 的妖怪,只是由于承载了太多了美好愿望,王 变成了一个灵魂碎片的暂时容器。清越的铃声 也是互相依偎的灵魂旋律。能拥有一份安稳的 时光, 然后再和自己心爱的人一起渐渐老去 到底是多么幸福的一件事……

两人安静地坐于廊下倾听着风铃, 你是图 也能感觉到同样的心情呢?

第三个故事:附身的狐妖

在炎热的中午突然来访的两名客人让原本 平静的神社有了轻微的涟漪。瘦弱的一袭白衣 面前名叫彩纪的女孩自称为"是任何人的孩子 也并非是任何人的孩子。"根据一旁像是监护

GALGAME EXPRESS / 游戏新作



2 :

3: = 3.1

6.3 1

. 1 IB : 的里中女士的解释,才明白她是村子里举行祭 奠时的"御子"。来委托的原因是被妖狐附身

考虑到父亲不在家,而自己的力量又不足 以驱除附身的妖狐,于是九十九打算谢绝这桩 委托, 但是却被里中女士找了个借口跑掉, 只 剩下彩纪一人留在九十九的家中。无奈之下, 九十九也只好安排彩纪住到祭奠开始的时候 所幸, 虽然看起来是一副不食人间烟火的样子 但彩纪并不是那种不好相处的人。反而对各种 自己平时没有机会接触到的事物充满了新鲜 感。想必她所拥有的让妖怪聚集的能力也和这 种心性有很大关系

和妖狐芙蓉的相遇毫无征兆地发生在深 夜的庭院,早早睡下的九十九被中庭细微的响 动惊醒。信步走出, 却看到一位亭亭玉立的女 子。褚色头发中竖立的尖耳,表明她的身份应 是附身在彩纪上的狐狸,不过芙蓉对彩纪的附 身并没有恶意。还告诉了九十九这是因为她们 之间的约定。还未等九十九问出更多的事情, 芙蓉就退回了彩纪的身体之中。但是向恢复过 来的彩纪询问"约定",她也是一头雾水。于是 九十九只好先把这件事情搁置起来,期待着芙 蓉的再次出现……

温暖的人与妖的故事

虽然狐妖的事件告一段落,不过九十九生 活中的事件并没有减少。半夜废校里的幽灵、 寻找自己头颅的日本武士、穿着平安时期服装 的鬼怪乃至比神社还大的八歧大蛇, 一场场或 温情或紧张的单元剧把故事第三个、第四个、 第五个地延续下去。西川真音依旧是把主线穿 插在日常之中, 凭借富有表现力的文字, 营造 出了人类与妖怪互相交错的这个世界。一步步 地接近结局的真相。所有的这一切, 并没有波 澜壮阔的豪情或者神秘诡谲的悬念, 却充满了 让人感到温暖和治愈的情怀







犬神附身与谎言』是工画堂黑猫组首次 尝试新的系统和新的题材,不仅如此,这次的 制作团队也相当豪华。作为一款可以说在第一 眼就能让很多人喜欢上的作品,不妨来看看创 作者心中的『犬神附身与谎言』——

剧本:西川真音

"这是黑猫小组的首个和风 ADV 虽然在 以前的 FanDisk 的座谈会上曾经说过: 下次形 以怪物为主题! '。不过估计没有哪位还记得那 时的事情吧 从那个周侯开始,我听多受到身 边的典型角色在实际的故事中活动起来 远出 他们自己想说的话的这种感觉, 无论何时都是 那么新鲜、并且让我再次确认了我果然还是喜

政务故事成一点。如果这个故事不仅付上点, 并且对于各个地区和制成为一个特别的股事的 15、 这符及我看上的幸福"

东京都新宿区出生的西川真音的家庭充满 了艺术气息,父亲曾在摇滚乐队里担任过鼓手, 母亲经营着一家画廊, 哥哥西川響是音乐家 他本人在学校期间就曾连续三年在学园祭上 被评为优秀。在 Galgame 界最初与长井知佳 合作,以「秋之回忆2」的希望篇出道。并且 在接下来的『My Merry May』和『My Merry Maybel中大放异彩。2004年,西川真音独 自负责了『交响乐之雨』的全剧本。达到了个 人事业的高峰。但是在 2005 年推出短篇作品 羊之方舟。后就渐渐淡出人们的视线。这次了犬 神』据传他负责了除去三人组线之外的全部剧 本。加之其本就是擅长营造气氛的文风,能营 造出如此迷人的和风风格也就不足为奇了



剧本:北岛夏

"对于元表记、开罚指公故事, 凡是点。" 次等色 的在这次的游戏中,再并上那些节 · 7 - 毛主与飞力的角色,马比较与这好信之一 拉了连节人的正子一支 他们和她们在一大一 出身行汽车 水个枝平的黑水中生活着,一一 知及出址大学的心中的他们也获得生命的话 那我等自到并分类的

活在这个故事中的这些少了。他请多了一 15 1

北岛夏的另一个笔名是冬雀(冬寂),曾擅 任过『てのひらを、たいように ~永久の絆~ 和『スズノネセブン!』的剧本、北岛夏是他 写同人志『四の森学園物語』这个系列以及其 他小说同人志时用的笔名,从 2001年 10月至 今共计出了21本。另外有趣的是这位作者等 HP 名字叫"低温飞行"。不过 HP 的版面却是 充满绿色的夏日照片。正好对应了他的两个名 字。他还非常喜欢猫,衣织的式神"向日葵" 出自他的点子也说不定

人设:北千里

"国信有惩力的专业所表现出来的商色。 会有当体的 同选并产生的色的工程、水之一 是一手内压着的。但是这次当我被打定家拉二 个上卖生分的居住, 我怎也想到的却是尽了。 不是被以放弃中弥没有的气气 如果在品户。 这个战事切当的时候。哪怕只有一个角色之一 的心中气占有一方之他、那也得是我的幸福。

对于一些街机和家用机的玩家来说,著名 插画家北千里的名字相信不会陌生。他曾是知 名游戏公司 SNK 的美术设计师,担任『侍母 64 【 侍魂 64 阿拉斯新魔传 【 苏醒的 苍红之刃] 和『火炎之纹章 苍炎之轨迹 | 等達 戏的人物设计和原画。他的画风非常华丽, 物唯美而细致。不论是人设,还是插画,都可

GALGAME EXPRESS / 游戏新作

建写 表现出人物个性和游戏的特色。近来和 · 至屬游研发厂商也多有合作。在『犬神』中, 全三绘出的人物更趋近于写实风格。和游戏的 夏灵英道搭配得很好。

まま: 齋藤博人

二当了工画堂准备发售的『犬神』的全 ·制作。以可视小说为平台发挥这还是第 一て。倒也是挺有意思的工作。作画挺棒的, **▼**适 期待发售 (^^)"

膏藤博人在工画堂工作到 1998 年辞职成 - 国由作曲家。不过和工画堂的合作依旧密切。 → 優星 、 超魔法大战』等作品的音乐都是他 - = 负责。在本作中,特点突出的和风曲目也 - 下对增色不少。

· 景美术:海老沢一男

空之境界』第四章美术监督,其实是已 ■ ■ 四十年(也许以上)从业经验的超前辈级 🧼 物。最初参与的作品是 1969 年的『ひみ 「ファッコちゃん」, 据说在当时还是很火的动 另外 风之谷 』『鲁邦三世』『魔女宅急便』 () 这些我们熟知的动画的背景也都有他的



一提到黑猫组,就会条件反射地想到弹奏 **6.5.** 的确,黑猫组几乎每款作品都是不离音 三重 漢奏『AS~天使小夜曲』和『交响乐之雨 **医** 经典之作又是如此的深入人心。可奇怪的 1. 这次的新作和弹奏系统却完全不沾边。无 怎么看,都只是一部"普通"的Galgame, 三三这是"百年老店"工画堂在游戏业务上转 至5一个开端,或者这只是黑猫组小心翼翼的 一次试水。不过失之东隅,收之桑榆,在不用 夏童盘做搏斗(其实对我这个音盲+键盘苦手 **强速完全是福音**),全身心地沉浸在文字营造的 宣墨中之后,所体会到的,却是难得的和风气息。

在以学园生活为主旋律的 Galgame 中, € ≅风格的作品并不多见,能称得上良作的就 夏寥寥无几。搜肠刮肚地想来,记忆里可以称 ■上深刻的也只有 e.go 的『IZUMO』、s 社的『月 ■炎、ROOT的『顔のない月』和 FOG 的『久 ■の絆』几作,近期出众的就更是只有朱门优 **きつと、澄みわたる朝色よりも**] 一款。 **下**之品味之后,『犬神附身与谎言』给笔者的感 是型又和这些作品不太相同。如果非要说的话, 文神』所突出的是"纯粹"的意味。无论是 写为故事线索的妖怪传说、充满乡村的背景、 重美安谧的配乐,还是最终稍显平淡却十分治 **⑤**55结局。都让人感到作者只是想讲一个关于 百万神明的故事,不会有太跌宕的剧情起伏, 5不会有刻骨铭心的生离死别,就像『夏目友 ○肽] 中一样, 用平淡却不平庸的一个个小故 ■ 串联起一份份略带温馨和舒畅的回忆。

尽管是PC上的作品,「犬神」却是 180×720的宽屏游戏, CG 从单张的质量上 **⑤** 不错,但是数量稍显不足。如果说有什么遗 **1**55话,那最大的遗憾应该是游戏并没有语音。 夏美是为了节省预算,本来不错的 CV 配置, E累只用在了特典 CD 之中。另一点不知道是 『是黑猫组做惯了弹奏系统, 系统中不少的功 €重要用键盘来实现,比如隐藏窗口就是 "S", ~看键位设定或者说明书的话是决计想不到的。

但总的来说,在 Galgame 同质化严重的 今天,『犬神』虽然在高度上定然无法和『交响 乐之雨』比肩, 但那非同质化的清新和风气息 已是十分难得。在吃遍丰盛的大作之后选择这 样一款别有特色的作品慢慢品味,也不失为一 种不错的选择



犬神(いぬがみ)又称狗神、犬神统,外 形与天狗有几分相似,但更像是狼犬所化,青 褐色的皮肤、锋利的爪牙,面貌狰狞。在土佐 国(高知县)一代最为有名。那里有不少家族 被人称为"犬神血统"。这种世代相传的家系是 无法逃开和摆脱的。犬神的起源有各种说法, 比较普遍的传说是往昔有某人,极为憎恨另一 人, 为了报仇雪恨, 将自家爱狗埋在土中, 只 露出头部, 再拜托爱狗帮他雪恨, 最后砍下狗 头烧掉, 收入神龛祭祀。成为犬神的爱狗灵魂, 不但可以为主人报仇,也会带来财富。其后代 便是犬神血统的家系。相传成为犬神的狗儿, 灵魂只有鼬鼠那般大。祭祀犬神的人家,必须 每年三月三日、五月五日、九月九日、十二月 二十四日进行「犬神祭」。若不祭祀, 犬神便会 作祟。犬神在众神中的神格较低,不大会判断 是非,兼有守护神和作祟神的属性

被犬神所依附的人会丧失自我。神情异样,

并在昏迷的状态下做一些十分稀奇古怪的事 情,也有莫名其妙地发高烧、全身疼痛难忍的 症状。一旦被犬神附上,病人不能找医生诊治, 而应请求祈祷师拔除,还有说法认为必须是放 蛊的本人才能解毒。

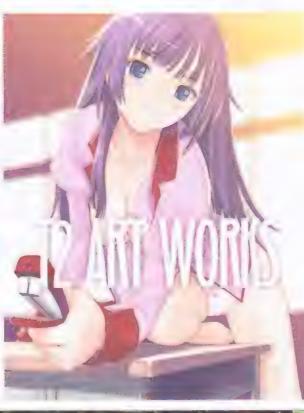
这在现代人听来,似乎很荒唐,但确实是 真实的风土民情。国际日本文化研究中心教授 小松和彦, 在其著书『凭灵信仰论』中, 举出 一个用科学完全无法说明的例子:某村落有个 非犬神血统家的年轻媳妇, 有时会做出精神失 常的举动,请阴阳师来看,判断是附近某犬神 血统家的犬神在作怪。那媳妇经阴阳师和医师 治疗后,虽恢复正常,但不久又失常。病状再 三反复,终于,那个犬神血统家族受不了四周 敌视的眼光,搬到了高知市。在搬走后,媳妇 也完全恢复正常。可是, 犬神血统家在故乡有 山地和田地, 偶尔还是要回村管理这些土地 而每逢回来的时候, 那年轻媳妇便会再次发病。 在那里,一般人不愿意与犬神血统家通婚的习 惯,至今仍存在。附带一提,德岛县的犬神血 统家是代代传给女性,女儿满十五岁时,母亲 就将操纵犬神的咒术及装犬神灵魂的坛子传给 女儿。白儿是服侍犬神,外貌像儿童的妖怪, 据说是那些被狗咬死的孩子的灵魂。在古时, 家家都饲养狗来防止盗贼,所以狗伤害儿童甚 至夺去孩子性命的事情并不罕见, 因为是被狗 咬死, 所以死后的冤魂似乎理应服侍于狗的灵 魂,这大概就是白儿传说产生的源头。▲











战场原黑仪 VS 国民级女朋友

随着季节的更替,很多10月新番正逐步之 入收官阶段, 洋洋洒洒 40 多部作品中除了 [] 科学的超电磁炮] 受到百合党青睐以外,绝一 多数作品都没有能激起同人创作者的浓厚兴意 相比之下7月新番中的『化物语』人气却不是 反升,回顾8月份的C76,给人以最多惊喜。 就是一批质量奇高的『化物语』本,随着歌画 完结后蓝光碟片创纪录的大卖, 有更多被战之 原的魅力所俘获的同人团体加入到了『化物语 本的创作中,例如大家熟悉的 TONY 和无暖雪 道都不约而同地放出了战场原的宣传图作为 刊的预览, 此二人擅长的性感路线不禁让 压升高,心跳加速。不过过去两届 Comiket = 经验告诉笔者,几个万人空巷的超大社团的国 子放流时常不明缘由地难产,色神 TON 3 C76 本更是直到最近才有"阉割版"出现, 🥌 信大伙早已等得有些绝望了。最近网络的河景 之风也可能为 C77 资源放流蒙上-

C77上的另一大话题之作无疑是『Low Plus』,这个号称"全民的女朋友"的游戏程序希望继『心跳回忆』之后成为日本新的国民意态爱偶像。而在 Comiket 上全年龄恋爱养成意戏一直有着极高的认同度,回顾近几年的『君》アマガミ』『造妹大师』等作均创造过不受意



其实在最近举办的几次中小型同人志即是主,不少同人社团就已经小试身手,拿出一些 Love Plus 的同人志试水,反响如预二一般火爆,几家通贩同人志的商店周销量等。 都有『Love Plus』本的身影。于是像琥珀等次、雷神会等老牌社团早早地公布。 TT上『Love Plus』的预告。届时游戏中的工家主角宁宁、爱花和凛子等人将会为人气量的凤冠一争高下。

"梦想夏乡"再度失约?

一支点最后的温存恐怕也要很快被浇灭。 三夏天 C76 开始之前,主创舞风还是像模像样 三夏天 C76 开始之前,主创舞风还是像模像样 三美于续作的消息,但第一话的普通版 DVD 三二6 上再贩还是透露出舞风极力挽留观众眼 三一种良好愿望,起码还有 C77 可以盼。不 三 当大会日期一天天临近,希望落空的可能 三在一点点增大。月中舞风公布了 C77 出展 三次,与 C76 时大体相同还是以 CD 作为主打, 一个似乎又回到了舞风原先的主轨道上。新专 辑类似于精选+新曲,时音大人依旧是一人包办编曲、演唱和作画全部工作。眼看『星莲船】发售也已满4个月,一张重编曲的冷饭专辑似乎不见了舞风一贯的诚意,考虑到时音孤军奋战,还要两线操作,实在让人不忍抱怨,如果因为『梦想夏乡』的制作而怠慢了音乐,那就情有可原了,但愿如此吧。唯一让人感到有一丝欣喜的是,舞风在C77上使用的名称已经悄然变更为"Animation Studio(动画工作室)",看来将『梦想夏乡』进行到底的决心没有动摇

其实早在 C76 上同人动画的风头就已经完 全被『こわれかけのオルゴール(坏掉的八音 盒)」所抢去, POP 这个善于制造话题的家伙绝 对不会因为精力所限而影响作品的完工大计 实际上从 08 年开始的一年中, POP 的商业活动 大幅削减,以便专心完成『八音盒』的制作 C76 上推出的最后一个预告片全方位地展示出 动画的正片已经相当接近于完工状态,并且随 着《Megami》等一系列主流杂志上广告攻势大 片铺开,『八音盒』脱离同人范畴也进入了倒计 时。虽然商业化之后的『八音盒』完整版会不 会在 C77 上发卖还是一个大大的未知数,但借 动画完成之际,一本由44组画师共同作画,厚 达 96P 的『八音盒』动画同人志即将推出,此 举一样能引起极大的反响。参与制作的 Guest 画师清单中我们看到了深崎暮人、黑谷忍、或

十せねか、空中幼彩、小梅けいと、KEI 等许多 熟悉的名字,而同人志本身则有多达 72P 的彩 页,毫无疑问将成为本届大会上必须锁定的精 品之一

"浑水摸鱼"的企业们

每年的企业摊位区都有不少借机 "浑水摸鱼"的公司,他们中有的尽是出售些翻来覆去炒冷饭的商品骗钱,有的则是来意不明纯粹瞎玩。这其中Navel算是比较典型的炒冷饭专业户,早已过气许久的『SHUFFLE』今年由于新的资料篇 Essence+ 的发售,时隔5年再度以"新作"的姿态出现,久违了的铃平广也与西又葵重新联手创作。不过老实说近些年 Navel 的 Comiket商品单中从来就不缺乏『SHUFFLE』里的许多老面孔,这次无非又是旧瓶装新酒的戏码。另一方面西又葵的主打作『俺たちに翼はない」的相关商品其实也已经卖了很多届 Comiket 了,Navel 再下去有向八月社靠拢的趋势,长期缺乏新鲜感无异于慢性自杀。

情况类似的还有 CandySoft 和白猫参谋。06 年底盛传两者因为在『つよきす』动画化的问题上意见相左导致白猫参谋愤然离开 CandySoft, 然后与同样从 CandySoft 独立出来的タカヒロ走得很近, 为新公司 Minatosoft 的开山作『你是主啊我是仆』操刀原画, 很快打开市场。

CandySoft 自从走了白猫参谋以后就失去了往日的锐意,『つよきす』强行制作续篇,人气惨淡,另一部新作也无人问津。一边是新公司的一夜成名,一边则是老公司艰难维持,关键全在白猫参谋一人身上。可怜的 CandySoft 手里还握有白猫参谋几部经典旧作的版权,于是 C77 上拿出的商品无一例外全部是白猫参谋的原画,相反 Minatosoft 却是启用了由新人画师 wagi 作画的清一色新作『真剣で私に恋しなさい!』的特典。看来背后的故事很耐人寻味啊。

这当中最见怪不怪的可能就是 Overflow 社叫嚣了一年多的大作「Cross Day (交叉日)」的又一次跳票,这次延后的通知就在 C77 前不久公布,新的发售日在 2010 年 1 月 29 日,这已经是 Overflow 一个月内第二次临时宣布延期,跳票的理由居然是"我们的男主角还不够渣"(咳咳,玩笑而已)。同时在公司发布的 C77 出售商



品明细中并没有出现任何一款影音制品,这与以往偷偷摸摸做几款超尺度游戏,背着软伦假装特典来卖的行为相比似乎有些反常。仅有的一些以『交叉日』名义发售的商品是桂言叶和足利知恵的两款抱枕套,一款手机链,以及冬天用的毛巾水壶等。『交叉日』号称年度大作,却没什么值得一提的商品,多少有点可疑

新战国姬物语:织田信奈的野望

去年的 C75 上曾经有一张广播剧 CD 引起了笔者的注意,那就是由 Music in Amber 制作的以上杉谦信为主角的战国背景时代剧『毘-vi-一、天と地と』,故事采用民间流传甚广的谦信娘化传说版本,加入了很多诸如女武神、触手怪和传教士等西方宗教神话中的穿越元素,由以后藤邑子领衔的强大声优阵容来演绎,再加上 Cradle × Puffsleeve (深崎暮人&黑谷忍)倾力打造的人设和 CD 作画,可以说博取了不少战国历史控的好感

说起来大河剧『天地人』刚刚完结不久,而且光荣的最新一作『信长的野望 天道』里也十分体贴地增加了军神的女性化版本,借此良机重温一下上杉家的壮阔历史画卷岂不美哉!可惜这套广播剧的后续作品却迟迟没有公布,白白浪费了一大话题。

不过战国历史也不容上杉氏独美, 莫 如说织田大魔王才是永恒的主角才是。由 HOBIRECORDS 制作的一张全新的信长娘化作 品『织田信奈的野望』就成功接过了战国争"雌" 的大旗。该作改编自春日みかげ在 GA 文库连载 的同名轻小说, 讲述的是走狗屎运的高中生相 良良晴强力插入战国时代, 并遭遇了名叫织田 信奈(CV:皆口裕子)的尾张大名,莫名其妙 地就跟着美少女开始了对抗宿敌今川义元的战 斗, 当然作品中所有出现的大名势力和著名的 织田家臣们都是女儿身, 主要角色有柴田权六 (CV:雪野五月)、丹羽米五郎左(CV:久川绫)、 松平小乌龟(CV:田村由加利)、前田阿犬(CV: 早见沙织)、阿宁(CV:神田朱未)和蜂须贺五 右卫门(CV:金田朋子)等信奈愉快的伙伴们, 御姐和萝莉的阵营已经显而易见了, 但奇怪的 是唯独不见猴子关白。CD 将在 C77 上做先行 发售, 而正式通贩则要到 2010年1月22日 有爱的同学们可密切留意资源放流。▲









1 之名的前坏恋曲

冠以"纯门"之名的崩坏恐曲 【法兰四少女】综合评述

Une fille blanche zon

Blanche,纯白。

这是一个以纯白开始的故事。却并不以纯白而结尼







剧情梗概 STORY LINE

量 亚的开始 [

大正一十二年——西历 1923 年、5 月 6 日、 第一次世界大战已经结束五年,距离第 《世界大战还有十七年,世界在战后复兴的 章下酝酿着更大一次战争的暗流。而作为一 鼓的战胜国而又没有付出过多代价的日本,不 从债务国变成了债权国,更获得了更大的领 一利益。矢旗泽政重是一位日本的华族,他承 妻子爵的爵位,同时作为华旗银行股份所有人 三拥有特殊职位,生活相当富足。然而他平静 一生活中,也和即将动荡的历史一样孕育着不 卖的危险。

果天,矢旗泽政重收到了旅法归来的旧友 巨桐治道伯爵的请柬,同时被邀请的还有政 重的义妹香纯,以及同样是三人旧友的真山皐 二个 从真山皐之介那里,政重得知织田桐治 宣在回国不久后就失去了双亲,从那时开始, 也就四处举债似乎要在家里建造什么东西。这 一章泽邸,而香纯并没有告诉政重发生了什么, 也倍感怀疑 当众人来到织田桐邸后,映入政重眼中的是布满整个庭院的红色三叶草,如同发条一般闪着铜渣的光泽,一时间让他几乎就要沉醉其中;而位于这代表异变征兆的不祥植物中的,是诡异而又破败的宅邸———切值钱的物件都已经卖掉,取而代之的是一座矗立于庭院之中的高耸尖塔,散发着骇人的气息

在旧友的面前,织田桐治道伯爵本人也仿佛和灰暗的宅邸一样完全丧失了生气。他开始用混乱而又破碎的言语叙述自己在法兰西的经历——幅没有微笑的冰冷的纯白少女画像、反复被提起的名字"Une fille blanche"、窗外呼啸的暴风雨、室内折翅的鸽群、神秘的管家以及趋近疯狂的治道口中所吐出的破碎的真实和美学……还未等治道将最后的事实道出,他便随着轰鸣的雷声猝死倒在地上

数日后,从治道的葬礼归来的政重,将 友人的骨灰盒带回了织田桐邸,在那里他见 到了治道早已远嫁的姐姐织田桐舞子。原来 治道之前继承了家族庞大的债务以及某样神 秘的遗产,他临死前未能对政重说出的最后



一件事,便是那件所谓的遗产,"Une fille blanche"——无垢的纯净的美丽的纯白少女。

[日單的所坏]

从管家那里,政重得到了继承遗产最为关键的钥匙——唤起纯白少女的密语。他在少女耳边轻轻念了一句"イェヒー·オール"(此为希伯来语,取自《圣经创世纪》,意为'要有光')后,如同真正的光明出现一般,纯白少女睁开了双眼。她的金发散发着太阳般的光泽,蓝色的瞳孔清澈明亮,白皙的皮肤如同一件艺术品,身体的每一处都闪烁着灵性的光芒……

醒来的少女如同花苞绽放一样向政重露出了无垢的微笑——"主人,见到你了,见到你了……"。从这一刻起,政重原本平静的生活一步步滑入混沌的深渊……

[三位少女的故事]

1. 虚幻的纯白

"Une fille blanche",被管家称作"宠爱"的纯白少女,再多的谜也无法掩盖她的美丽——如纯粹美的具现化一般难以用言语形容的美。剧本以大篇幅和几乎从不重复的修辞描绘着纯白少女的美丽,极力塑造出一个完全不谙世事、甚至话都说不完整的不食人间烟火的至纯之少女

政重对于这个少女拥有绝对的"支配权"这本身就充满着可想而知的诱惑,但是对于一直过着平静生活没有什么特殊癖好的政重来说,这种权力却变成了一个烦恼——他可以在少女这张纯净的白纸上写下任何他想要的一切,但到底应该写些什么呢?少女稚嫩的外表和声音,以及她身上重重的谜团,曾让政重保持着应有的理智,然而他的防线却随着"神酒"(nectar,语源来自希腊神话中诸神食用的生命神酒)而逐渐崩溃。作为少女的"主人",政





重必须每天如成鸟哺育雏鸟般,喂食"神酒"给纯白的少女以维持她的生命。

对政重来说,这是一个温柔却毫无恶意的陷阱,他迟早会深陷其中,即使没有舞子的诱惑,政重的理智也最终会被渐渐粉碎,他原本的生活也随着自己的改变而彻底颠覆。渐渐地,政重眼中所看到的只有那个美丽而诱惑的少女,她的影子如同泛滥于庭院的红色植物,一点点地腐蚀着他身边的一切,无论怎么拔除都是徒劳……可惜越是美丽的陷阱,往往也会越致命:她并不是什么纯洁的天使,而是一件商品

一切都是有意的安排。死去的治道变卖家财四处借债建筑的尖塔中,有着制造神酒的装置,还有控制少女的精神与动作的巨大奏味洋琴等。这个与外界隔绝的空间是维持少女生命和活动的必备设施,也是囚禁纯白少女和她的主人的囚笼。原来少女是为了丑恶的目的牺牲了大量的试验失败品所创造出来的人造人,这

三属于主人一个人,她所谓的"纯白"也是被 ▶ 适出来的假象,只能存在于拥有她的主人眼 -当更换主人后,少女又会如同初次见面 一般, 焕发出纯白的光彩

而所谓的 "nectar" (神酒)的构成成分中, 三含了所有维持生命活动的营养, 它可以完全 三人体吸收不会产生废物;食用神酒会使身体 原发出一种特别的香味, 那就是纯白少女身上 广发出的气息。不仅如此,长时间接触神酒会 工人对一般食物和人体的味道产生恶臭感,从 三三法回到正常的生活中,可以说是最保险的 **等**要牺牲者的手段。而巨大的奏味洋琴通过演 夏不同的曲目, 可以将纯白少女的记忆和她的 医格清空归零,消除和现在主人的联系重新变 一个美丽而又纯净的"商品"



世上并没有免费的午餐。包括提取神酒在 三的费用在内。用于维持少女生活和生命的花 景是巨大的, 一个月所消耗的资金就是矢旗泽 一爵家一年的净收入。为了美丽而又纯粹只属 三自己的少女, 政重所付出的代价是无底洞般 **宣开销,崩坏的生活以及因为自己而饱受压力**

"这不是什么什么纯洁的少女。只是个商

"少女从不会做梦,因为少女就是梦本身。" 虚伪的纯白,能否变成真正的纯白? 虚伪的纯白,到底该如何选择?

2. 矛盾的漆黑

矢旗泽 香纯,拥有纯黑色的头发和眼睛 就连性格也像漆黑一样稳重沉静。她虽然拥 矢旗泽的姓氏, 但是并没有矢旗泽家的血绒, 香纯的父母都是长期服侍矢旗泽家的仆人,尽 管她和政重之间有着巨大的身份差距, 但是却 青梅竹马两小无猜。在香纯的父母去世后, 政 重的母亲似乎十分中意香纯,将她收为矢旗泽 家的养女照顾自己。从此, 香纯的姓变成了矢 旗泽, 家里的事务几乎都交给她打理。不久政 重的母亲陆续辞退了其它的仆人, 让香纯正式 成为了家庭的一员

然而就从那一天开始, 香纯变了, 曾开朗 外向的她如今变得内向谨慎起来, 直到政重的 母亲去世后,她还是那个畏缩的义妹,和政重 之间保持着养母在世时的那种关系。对于政重 来说,改变身份走入自己生活的香纯,一直代 表着稳重平缓的黑色。可想而知, 这样的平静 将会随着纯白少女的出现而在强烈的对比和反 差中发生着改变。漆黑与纯白, 矢旗泽香纯和 神秘少女给予了政重两种截然不同的色彩. 也给了他选择两种截然不同的生

活的机会:是平稳的日常,还 是美丽的童话?

对于政重来说。 日复 一日年复一年的与香纯的 枯燥生活,以及继承自父 亲的没有任何意义的工 作,都像枷锁一样紧紧 束缚着他, 也如慢性毒



TALK / 游戏研究





定将未能施加于治道的复仇, 转嫁到政重的身 舞子开始对政重展开诱惑, 用身体教会政 重如何去感觉,去享受,去逃避,去堕落!如 果起初政重还保有理智与人性的话, 舞子举手

的出身,也和弟弟一样有姐妹——于是舞子决

之间就将政重推向了万劫不复的深渊。她是诱 人的深红, 危险的深红, 政重一步一步地走上 了舞子所设计好的路线,慢慢地对现实失去了 兴趣, ——既然现实是如此的空虚, 为何不去 逃避?

尽管在政重身边还有有着纯白少女,但与 纯白少女所使用的神酒如出一辙的是舞子身上 所喷洒的香水。它如同媚药一般撩动着政重的 本能。在舞子的诱惑和教唆下, 政重已不再将 纯白少女看得如当初天使下凡般的圣洁, 而是



药一样让他痛苦。尽管纯白少女的身世和来历 迷雾重重,对她的爱恋充满了未知甚至危险, 但政重仍然不顾一切地抛开了早已无法给他带 来快乐的日常生活。然而承受这种痛苦的并非 只有他一个, 香纯又何尝不是备受煎熬? 比起 政重, 香纯不仅和他有着同样的折磨, 更多的 是无法将心意向政重表明的苦楚和伤痛, 而这 根本无法排解。政重和香纯之间的裂痕,如同 赤红的草的蔓延泛滥一般逐渐扩散。他不仅抛 弃了日常生活,也开始抛弃努力想维持这种日 常、想要和哥哥一起生活下去的香纯——他的 世界里逐渐只有变得只有那美丽的纯白少女

香纯并不恨政重,尽管他日渐疯狂,逐渐 变得和治道一样。在她看来,痛苦的根源就是 那个忽然闯入自己和哥哥的生活的纯白少女 她对于政重来说是神圣美丽的天使, 但在香纯 漆黑的眼中。她只是破坏自己完美世界的恶魔 被政重抛弃, 所珍惜的一切被夺走, 香纯的心 渐渐变得扭曲,她的漆黑浸染了眼中的所有 她仇恨纯白少女,也仇恨着从天朝归来的舞子, 谁只要打扰了她和政重的生活, 谁就是无可饶 恕的罪人。她痛苦地努力修复自己和政重之间 的裂痕, 维系着让他留在身边的最后一丝脆弱 的平衡……

香纯和政重的矛盾,终于在一个与噩梦开 始的那天同样风雨交加的黑夜中爆发了。浑浑 噩噩的政重在不知对方身份的情形中袭击了出 来寻找他的香纯, 脆弱的平衡就此被打破, 两 人的身心都遭受了巨大的伤害。无法面对自己 对香纯做出的事情, 政重选择了逃避——位于 织田桐邸塔中的纯白少女那里, 是唯一可以让 他安心的地方……

> 隐忍的漆黑, 能否打破禁锢自己的锁链 矛盾的漆黑,能否挽回已然破碎的日常

3. 复仇的深红

织田桐舞子, 音乐, 黄莲华, 她有着三个 名字, 也代表着她人生的三个阶段。曾经天真 纯洁的她, 是治道心中琴棋书画样样精通的自 满的姐姐。然而自从她被卖到魔都成为黑帮老 大黄大全的小妾后, 不只是名字, 舞子和过去 的自己变得判若两人。她变得更完美了,不再 懵懂无知,不再柔弱无力,尽管内心深处还有 着痛苦的回忆,但迟早会被遗忘

就在治道葬礼的当日,舞子回到了故乡 然而弟弟已经死去,对于舞子来说,回到织田 桐邸唯一的目的,一瞬间彻底粉碎。她对弟弟 治道的复仇再也无法实现,她也无法得到自己 的救赎。然而列席葬礼的弟弟的好友政重,让 她重新找到了一丝希望。政重和弟弟有着同样





三重乐的玩偶,织田桐邸也不过是政重的 一品境。已堕入舞子娇柔身体缠绕的政重, 是支出了足以颠覆日常伦理的兽性,连自己的 点意,也被政重当成了与纯白少女别有不同的 是一品芳香。

争脱了伦理道德等现世的枷锁, 政重体验 自的是禁忌的甜蜜和欲望的疯狂。即便知晓这一下, 舞子却依旧欣赏着政重一步步的崩坏。 重越是堕落和疯狂, 她离复仇实现之日越是 一点,即使舞子知道这样下去自己也会成为牺 一点,但心中熊熊燃烧的复仇之火让她也失去 重性, 只有这鲜烈的火焰才能燃尽她那被过 一颗绳缚住的伤痛。

终于,已无任何人性的政重将目标转向了 量子,他的目的很明显;只想把舞子玩弄在股 章之中……

深红烈炎终将升华?深红烈炎终将湮灭?



電影中绽放的结局 END OF DARKNESS

E日的純白

少女的存在并不是罪,即使创造出她的目 三是源于丑陋与罪恶,但也不影响她存在本身 三纯和美丽;即使经历了无数次罪恶的轮回, 2多少人堕落而不能自拔,这都和现在存在于 三重面前的纯白少女没有关系。政重所面对的, 多等于他,渴求于他的,是只属于他自己的纯 三,是只属于他自己的纯净——奥露塔西娅

她是纯净到除了人所与生俱来的原罪之外 有背负任何东西的无知的少女,纯粹的少女 与自对政重付出的是毫无保留的爱,而政重对 与自付出的更是超过那以上的爱——即使家财 都尽,日常被颠覆,抛弃自己仅剩的亲人…… 近乎疯狂的痴迷和爱恋,只为了能和她一起 意过为数不多的日子。即使少女过去的存在证 适了和她的经历和对她付出的都只是虚幻,也 去阻止政重和只属于他的少女之间的羁绊变 或现实的可能性

纯白的少女被慢慢写上名为人性和爱的故事 少女感受到了这个多彩的世界,开始认识了自己的特殊性和世界上包括生死在内的人士令暖。她开始从过去的纯粹的人形,一点一章地变成了有着丰富情感的真正女孩 但无法支付巨大费用的政重,已经不能再保证少女的事情,他最终只能放弃身为少女主人权利。即是需要忍受巨大的阵痛,但是政重依然选择了上少女离开自己到远方以存活下去

结束即为开始,虚幻变为现实,羁绊终将 是越时间和空间。岁月流转,孤独一人的政重 在一个夏日的午后,在一切开始的地方——织 目桐邸前,遇到了一个和曾经离他而去的纯白







一样的少女。即使名字不再熟悉,即使身形不再稚嫩,即使语调再也不像以前那样充满稚气,即使再也不像以前那样纯粹……但是她依然是只属于政重自己的,只属于他一个人的纯白

那个时候没有说出的话语,现在终于可以说出口,终于可以确认彼此的真正心意。在湛蓝的晴空下,政重和少女迎来了新的开始。在曾经的罪恶里孕育的花苞,终于在夏日里绽放成了真正纯白的花朵……

2. 微笑的接座

对于香纯来说,与政重在一起的生活不只有无比的痛苦,也同样是无比的幸福。年幼的香纯憧憬着身为少爷的政重,某种意义上来说政重也同样憧憬着香纯,那个在他记忆中总是带着乐观的笑容、一举一动都充满了活力的妹妹。然而这青涩的带着纯洁仰慕和淡淡恋心的青梅竹马的关系,终于因为他们所无法抵抗的力量而变成了痛苦和悲伤

和政重两人一起享用的晚饭,就像政重母亲在世一样一直笼罩着忧郁的气氛。巨大的餐桌的距离仿佛不可跨越的鸿沟,而面对想打破沉默的政重的种种质问,香纯像是畏惧着什么似地而无法正面回答。餐桌旁似乎依然端坐着述说种种不忠行为导致的血腥故事的政重母亲,她对这个家的统治权在死后也依然影响着两人。

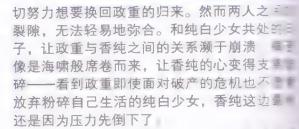
但是恐惧和痛苦远没有这么简单。政重数次目睹了妹妹因为无法压抑自己心中的负面感情,而在半夜做出种种异常的举动。在深夜的厨房掩面而泣的香纯、赤身裸体在水槽里用冷水洗刷自己身体的香纯……从悲伤的香纯身上散发出的黑色情感,动摇了被纯白少女所吸引的政重,让政重保持了最后的清醒。可是裂痕还是伤害到了政重和香纯双方——因为一次不应该出现的误会,最终让政重逃离了香纯身边。

尽管沉浸于与纯白少女之间纯粹而又简单的关系中,政重心中却依然存在着香纯的面影,挥之不去。年幼时她的笑容,还有那个开朗活泼的她,都在政重的回忆里渐渐苏醒。而香纯这边,在被政重伤害后,她仍然选择了忘掉一









即使这样,香纯仍旧在努力维持着工器的关系。即使无心继续这样的生活,她显然的关系。即使无心继续这样的生活,她显然病无微不至地照顾着政重;每当夜晚来是她一次次地在噩梦中惊醒,痛苦地呻吟着的温柔和痛苦,终于将身心几乎已被纯白鱼,香纯对于自己来说不只是妹妹,也是我最重要的人",彻底粉碎了两人之间的人,以及政重的母亲因嫉妒和幻想所制造的

 5的仆人,用语言和暴力对香纯施加压力 三经陷入病态的政重的母亲,因为嫉妒产

= 要将她逼入绝境

五重终于接受了伤痕累累的香纯, 也共同 型地一直以来的痛苦。抛弃过去的虚幻带 - 伤,两人共同选择现在存在于这里的幸 - 写香纯告白后的政重,放弃了虚幻的纯白 一. 决定和陪伴了自己二十年的漆黑少女度

- - 量終消失 在八月即将过去的某一天, 香 世次为真山——只是为了将自己的姓氏永 三刃矢旗泽所做的小小准备而已 香纯以 与矢旗泽政重举行了婚礼。

宣着婚纱的香纯那一瞬的微笑,就像年幼

- 達放的深红

--. . 1=

量子对政重没有一丝一毫的爱。在她眼中, ==的这个好友不过是一个逐渐堕落的废人, 童 直落成为和弟弟同等低贱的替身 她将在 = □ □ 直身上已经无法实现的复仇转向了政重; 证. 她在治道身上无法得到的救赎也冀望在 三重身上

二了这个目的,尽管身受种种暴行凌辱, 量三等待的只是一个存在于灵魂中的结果,挣 1三绳索而得到自由的那一刻。 政重也不失 一 三 量, 完全感受到了治道临死之前留给自己 **上** 与中的含义,无节操地忠于兽性欲望 无 ____身家庭,还是对纯白少女的沉溺,政重已 特神上达到了与治道的同步

舞子期待着政重变得如治道一样, 也期待 ***重如当初的治道一样对待她 只有这样, 工,能摆脱恐怖的过去,才能摆脱已经死掉了 一道在她身心所刻印下的恐惧;也只有这样, 二下能实现复仇:对自己施暴的弟弟的复仇, 三三易背叛自己的弟弟的复仇 所以就结果来 : 这只是一对依靠身体来维系彼此关系的两 .。政重从舞子身上得到了征服所带来的快



实现这一切的那一刻, 舞子的鲜红如玫瑰 般绽放 经历过生死洗礼,舞子并没有怨恨以 至杀死对自己百般刁难凌辱的政重, 而是在最 后把政重的记忆清洗之后送回到香纯的身边 或许这样是舞子赠于香纯最为贵重的礼物一

舞子与政重之间没有爱, 更不存在恨。或 许应该感谢政重,舞子多靠他才可以忘掉过去, 斩断过去 在一切完结之后,再也不会陷入恶 梦的舞子终于可以离开日本这个自傲而虚华的 国家,与一直陪在身边、唯一牵挂自己的人回 到了属于他们的故乡







行间人 OTHERS

1. 剛士管室

身为纯白少女的管家实为试验的失败品与纯白少女相反,年龄急速增长,以至于开篇就是一副老弱瘦小的姿态出现。虽然身为失品,但赋予管家的职责是如骑士一般守护着不落凡间的天使化身——纯白少女。为此目的女生人的治道,也因资金困窘而被管家的遗生也正是这样,才导致政重继承了治道的遗一产——纯白少女;也正是这样,才破灭了舞子复仇的愿望,牵引出一系列的惨剧

2. 琴中少女

唐森家的小孙女,也正是政重梦中出现的 少女 因为目睹父母惨死同时自身也遭到暴行 而沉睡不醒。在政重梦中,少女数次隐喻悲剧的一切,也得以使政重最后揭开真相。但现实中的这位少女,即便老当家找便名医也无法医治。整篇的最后奇迹发生,沉睡中的少女渐渐活动了手指。仅是这小小的一点在最后也为众人带来了一缕希望的霞光

3. 占卜师

仅仅在前传中出现的占卜师却猜透了一切的流转,他对舞子的两个预言一一应验。对被变卖到上海时的舞子,他预言舞子定会成为"上海的女王";对即将回到日本展开复仇的舞子,他预言"可以实现愿望,但实现的过程却不同于舞子所想"。若是当初,舞子被变卖到上海的途中没有遇到占卜师,或许一切的一切又将另有结果



超过了「FATE/STAY NIGHT 的 45 个, i 同类游戏更是大大地超出

这种如文字迷宫一样的分歧和过多的结自然会让玩家不满如果不借助官方的结局意示,玩家甚至根本无法到达自己想要到达的局。不仅如此,当玩家自力穿过漫长的剧本文字迷宫,最后迎来的却大多是BADEN型者忧郁END——48个结局里可以算的上GOODEND的屈指可数,大量的黑暗结局和亡结局让人难以接受,而少量的GOODE也有部分需要经历大量的黑暗剧情。这样的多定因受众承受能力不同而很难获得高评价

而剧本主线方面,『法兰西少女』展示 是奇人和狂人们的混乱故事,丸谷秀人借 量的伏笔和隐藏描写,为剧情增加了大量 念,提高了内涵深度。但是同样是因为选 念,现象很容易在大量的伏笔还没有得 答的时候就迎来了故事的结局,大量和 答易让人产生一种剧本长得过分和包果不 慢的印象,从而产生抵触感,不过如果不 慢的印象,从而产生抵触感,不过如那个 下来溶入故事中的话,就可以感受到那个 的一幕幕疯狂而又艳丽的情节所带来的魅力

抛开主线部分不说,丸谷秀人的侧面心理 描写相当优秀 代表了破坏了主角日常的声气 的草,从故事开篇开始,就随着主角越陷陷 而不停地蔓延开来,发展到最后即使想拔症 会很快再生长出来,代表着主角日常生活活 坛;对死去鸽子以及被捏碎的蝴蝶的多次再也 思现了主角内心对于现状的恐惧,而情的恐惧,所情的恐惧,所情境是 写是剧本魅力的一个重要方面——如果说是 剧本分成表里两部分的话,那么被称作里。 的就是伴随了主角整个故事的梦境



关于本作 FEATURE

法兰西少女 注定会成为一部争议之作 首先这部作品宣布制作发表后,经过了十数年 才实际发售。同时,作为配音主役的まきいづ み在六年前就收到了脚本 法兰西少女 I 成 为花费最多时间制作的游戏之一,直到 2008 年以后才再次正式公布了制作情报,之后经历 了数次的发售延期后终于在 09 年 7 月 10 日正 式发售。果然,『法兰西少女』在发售以后很 快因为复杂的分支、众多结局、黑暗的剧情以 及 TONY 的原画成为话题作

(刷本: 無暗主导)

法兰西少女』的剧本担任是著名的丸谷 秀人,对于 GALGAME 玩家来说,这位曾经担 当『ゆのはな』(雪之华)和『遥かに仰ぎ、 麗しの』(遥仰凰华)等作品的剧本作者并不 陌生。他笔下的剧本一向是在得到高评价的同 时也会在 FANS 中产生相当争议,所以这次『法 兰西少女』所引来的众多不同评价也是预料之 中

法兰西少女 制作困难的其中一个原因就是丸谷秀人写的剧本分支的复杂性。原本剧本的安排是展现出"无限分支",即通过大量的分支来决定剧情的走向来提高自由度和剧本深度,但是实际操作上的考虑不周和全局把握力度不够,使得实际效果适得其反以至被戏称为"选择支地狱"。如同其名,全篇游戏随着路线不同甚至可以出现90多个选择支,而且伴随着分歧的复杂化,其结局数竟然多达48个,





疯狂、诱惑、平静、诡异、抽象、具象 种种梦境交织, 丸谷秀人从另一个侧面烘 53了故事的进展和主角内心的转变过程,同 ** 宣造出了一种神秘和猎奇感,使人沉浸于其 三 不过,这个手法似乎使用频率稍显过多 1于暧昧的梦境,加上破碎而又混乱的描述, : 昌情更加充满不可解性。比如其中贯穿了剧 ■大部分的唐森伯爵家事件——凶手为了争夺 [[主之位而妄图毒死现任当家, 却被忠犬阻止。 **里果现任家主因为饥饿而死,身边的忠犬为了** 意持自己的生命而吞食了主人的尸体而苟活下 去。从故事开始就一直延续不停的狗吠声,便 - = 条忠犬的控诉……而唐森伯爵家的葬礼描 写也是优秀的剧中剧:诡异又狂野的氛围,骇 可道具和笑女哭女,以及最后被狗咬断喉咙 云点手,同时也披露了一直出现于主角梦中的 宝孩的身份。

总体来说, 丸谷秀人的剧本本身比较优秀, 京要可以适应文字迷宫一样的选项, 绝对可以 甚受到剧本作者想要呈现出的深厚故事

| 音乐:晦涩压抑|

,

本作的 BGM 共 51 首,数量一般,在游 设中覆盖率也并不高。为了配合剧本中大量辅 动环境描写, 在涉及犬吠等情节时, 会同时出 瓦犬吠、风声等音效以增加临场感和营造氛围 5 BGM 整体风格比较灰暗,容易让人产生紧 长、忧郁等负面感觉。BGM 覆盖的剧情部分 2大多以此类场面为主,在贴近剧情主体风格 實同时也易让人产生压抑感,但是因为 BGM **夏盖率不高所以并不是很明显。当然, 音效和** BGM 以及部分场景的无背景音处理结合的相 当巧妙, 可以说这种设计完全贴合当前剧情所 **零要的音声环境。而多次引用肖邦的钢琴曲《革** 会》为整个 BGM 部分添色不少

值得一提的是『法兰西少女』的 OP 和 ED 部分。OP 标题为 "Une fille blanche" 和 本作副标题相同,旋律和歌词为了游戏量身打 造,满溢宗教色彩的舒缓开局,言语的断片一 马而过后转而变成高扬和压抑交织的旋律。光



芒、纯净、虚幻、伪瞒、疯狂、人性、背叛、"Une fille blanche"仿佛一切剧本中的场景都伴随着 旋律而倾泻而出,剧本中的的美丽和丑恶都被 浓缩在短短的数十秒片头中。而 ED 则采用了 不同结局不同主题歌的方式,从这里就可以看 出制作人的用心良苦

[CG Tuny 的酬身位]

"TONY出品,画质无忧,雷作光环"

TONY 的画风自不必再多加赞扬之辞,「法 兰西少女』的原画只能用"华丽"二字来形容 他所擅长的清纯与性感共存的人物画风以及纤 细而大胆的服饰设定,都是本作的亮点

如果熟悉 TONY 人设的 GALGAME 的玩 家,都会知道他之前的几部作品大多是只有画 面光鲜亮丽, 剧情却一塌糊涂。虽然游戏的剧 本什么的和 TONY 本人的努力无关,也并非他 所能改善之事,但负面的印象在 FANS 们的心 中根深蒂固, 因此多少左右了 FANS 们对『法 兰西少女」的评价。好在这次总算给他摊上了 一个好的剧本,让"TONY人设等于雷作"的 宿命小小地改变了一下

有趣的是就本作发售隔天, TONY 另一部 担任人设的作品『フォルト!!』也发售上市 但『フォルト!!』在华丽的包装跟强大的宣 传下, 所包裹着的也只是一款普通到不能再普 通的工口游戏。嘛,作为小品来娱乐一下倒也 不妨,但莫过度期待。这两部同为 TONY 人设 的作品难免遭到众多 FANS 的追捧以及比较 两作的豪华版以及初回限定版在当时都是相当 抢手,但结果下来的销量却也只是发售之初的 那一阵高潮而已。如今的网络环境下,太过意 求工口游戏的销量未免太过不符实际。有爱的 FANS 也只是看中了那"限定"二字的价值吧

印象画:大石竜子

大石竜子在《電撃コミックガオ!》上连载 漫画『ゆかのゆ』,还担任过『赫炎のインガノッ ク 『絶対地球防衛機メガラフター』和「Forest 等作的原画制作,在这些作品中以独特个人风 格给人留下很深印象的同时,也获得了相当高 的评价。在『法兰西少女』中,她的印象画风 格狂野又不失细腻。血腥场面中大量的线条使 用以及冲突性极强的色块运用给人强烈的视觉 冲击感, 在不过分强调暴力元素的前提下让人 感受到场景的压迫感。而在静物的刻画上又应 用了写实的油画风格, 塑造了散发出真实感的 虚幻之物。在对于梦境的刻画上,则采用了构 图的重复夸张化以突出所要表达的主体,同时 辅以对比明显的色彩运用, 打造出了或神秘或 疯狂或恐惧的梦境空间







背景——吉田誠治

吉 田 誠 治 在『H2O』、『 √ after and another』和『水平線まで何マイル?』等诸多 作品中担任背景绘制,同时拥有自己的同人游 戏制作团队 "TNK"。在本作中的背景多为深层 严肃的画面。配合灰暗的 BGM 更易带给玩家 紧张与急促。

总体来说, 画面部分可以说是本作最大的 亮点,拥有极高的评价。(还是因为有 TONY



() 优的表现 (

Une fille blanche (纯白少女) -

まきいづみ。身为 GAL 界的老牌声优, 担任过『BALDR FORCE』的"水坂 憐"、『ef - a fairy tale of the two. 的"新藤 千尋"和 Little Busters-EX』的"神北小毬"等众多作品的主 要角色。まきいづみ因为特殊的声音质感和语 调, 营造出人称"まきいづみ时空"的氛围, 拥有极高的人气。但是也正是因为她声质的特 殊性也让许多人所不喜。在『法兰西少女』的 配音中,被人指摘最多的就是少女的配音,过 高的音调和断断续续的说话方式结合在一起, 甚至被部分人评价声音有如"刮玻璃"一样刺 耳。因此甚至有些玩家关掉语音来进行游戏 考虑到声优说话方式的特点直接导致应当为本 作一号主角的少女人气急降,不得不说是本作 的一大败笔。只有在夏日结局中, 成长后的少 女改变了说话方式以后就会让人体验到她晚来 的魅力,不得不说是一种遗憾



矢旗泽 香純――かわしまりの

出演过『G線上の魔王』的"宇佐美 ハル"。 「超昂閃忍ハルカ」的"スバル"和『殼ノ少女』 的"時坂紫"等知名作品。因为声质的广泛而 出演过众多个性不同的角色,而获得了相当高 的人气。本作出演常年来承认巨大心理压力的 主角的义妹,可以说是本作人气最高的角色。 因其隐忍的性格和经历的悲惨剧情而博得了很 多玩家的倾心。かわしまりの的声音完美的展 现了这个悲剧角色的各种特征。隐忍、坚强、 温柔乃至部分结局中的疯狂。但是因为香纯经

历的黑暗也让很多人对剧情感到不满, 可以说 是各有利弊



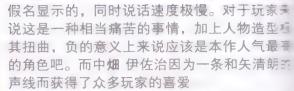
织田桐 舞子――海原エレナ

出演过『夜明け前より瑠璃色な』的"鷹 見沢 菜月"、『W.L.O. 世界恋愛機構』的"アリ サ・クレイン・フェミルナ"和「真剣で私に 恋しなさい!!』的"椎名京"等知名作品。因 为可以胜任正统主角、萝莉、御姐、少年甚至 动物等多种多样的角色,同时歌唱能力评价很 高而被人熟知。本作中出演从魔都归来的织田 桐 舞子, 完美诠释了这个可以说是本作最神棍 角色的强悍、妩媚、冷酷和狡诈。可以说海原 エレナ的声音构筑了织田桐 舞子这个角色的灵 魂。唯一让人遗憾的就是本作没有可以称得上 是绝对的织田桐 舞子 GOOD END, 使得这个 角色有所减色



辅助角色

本作的配角声优整体来说相当出色,其中 让人印象最深的就是人造人失败品管家和诈欺 家中畑 伊佐治。管家身为纯白少女的全权负责 人被赋予了极大的权利和实力,同时身为人造 人失败品,充满了阴险和诡异氛围;当然这不 是最主要的看点——管家的所有对话都是用片



最后需要一提的就是本作搭载的外国语系 统,本意是为了增加临场感。但是因为日本本 国玩家完全听不懂中文或者俄文在说什么, 反 而无法理解剧情而适得其反。同时, 因为完全 用翻译机翻译加上声优生硬的发音,就算是= 国人听也完全无法理解中文说的是什么创意 意念是好的,但是因为技术问题而造成反效 3 就只能说是弄巧成拙了。









「系统的成败」

本作的系统最让人诟病之处就是堪称文字 誉宫的大量选择支。剧本本意是提高自由度和 互动度, 但是却因处理不当而适得其反, 大量 55选择支让人产生重复劳动的倦怠感,配合剧 賃和 BGM 的沉重感,使得玩家产生剧情长的 过分以及整体风格消极的印象。因为这一点而 使得大量玩家在初次接触游戏后就产生抵触心 理,同时每个选择支都去思考会产生怎样的影 响,直接影响了游戏的娱乐性。可以说选择支 系统是该作最大的败笔。

此外系统操作菜单并没有整合进文本框, 可能是为了"叙述模式"的全屏文本考虑。防 止系统操作菜单破坏画面整体性, 而将系统操 作菜单整合到了界面右方,需要用鼠标指针触 发才会弹出。这样的设定其实并没有太大问题, 但是因为选择支系统的复杂性,导致本作需要 存档和读档的次数为其他游戏的几何倍数,不 够方便的存读档系统以及过长的读档时间都直 接影响了本作的流畅性。EXTRA 部分可以说 相当厚道, 收录了 160 + 张 TONY 的原话 CG 和大石竜子的印象画以及吉田誠治的背景画,

BGM 部分收录了全部 51 首曲目。为了应对本 作数量惊人的结局数也搭载了 END 鉴赏模式, 收录了全部 48 个结局。在打过 1.20 补丁后, 针对本作的选择支系统还增加了提示系统以帮 助玩家摆脱文字迷宫的困扰, 并且增加了矢旗 泽 香纯和织田桐 舞子的两个番外前传故事, 回答了故事本篇没有正面回答的谜题。细节部 分,每次进入游戏都会随机选择三位主角中的 一位作为系统音, 角色也会出现在主界面左方 系统音包含了全部操作选项, 而且全部为剧中 人物的口吻。要说是厚道有些不合,算是中肯吧



关于『法兰西少女』,TONY 曾说过"偶尔玩玩 LOLI游戏也不错",此话一出大批FANS 便对此作的期待度大幅提升,甚至有人已经打算拿本作与『沙耶之歌』去做比较。如果这样看来,『法兰西少女』和『沙耶之歌』去做比较。如明是以 LOLI 为卖点、以 LOLI 世界独的转变为切入点的游戏;同样是男主角在接触到LOLI 之后的人性以及心境的转变。其中,『对耶之歌』是因为男主角把世间的一切都看成为即之歌』是因为明在他眼中是完美的少女;而本作的男主角因为神酒的作用而对一般食物和人体的味道产生恶臭感,从而无法回到正常的大体的味道产生恶臭感,从而无法回到正常的大路的味道产生恶臭感,从而无法回到正常的大路的味道产生恶臭感,从而无法回到正常的大路的味道产生恶臭感,从而无法回到正常的生活中。若如发售前期待得那样,本作定会成为留名后世的佳作,限定版等的预订也因此遭到

大量 FANS 们的订购,在国内游戏的价格更是被热炒。

然而与期望相背的,是玩过之后几乎大多数 FANS 们所得出的结论都是颇为失望,各大知名工口网站对本作的评价也无一不是抱怨多于赞许。满篇的凌辱戏份,丑恶的人性转变,真实的背后是由纯粹的邪恶所构筑。但如果知心体会剧本之后,也许会发觉制作方在"人性"的讨论上颇为用心:"人性"往往因环境的发变而改变,外因内因层层相连。比如政重发的所谓纯白象征的少女其实只是一件作为泄欲下,所引出了现实生活中人们在面对诱惑时的内心写照。了解这些之后返回来再去看那满篇的凌

















辱戏份,其实一切都仅仅是衬托人性的描写手 品

蘑菇在评价『FATE/STAY NIGHT』的 口戏时曾说过:"那些不是凌辱而是爱" 写以,在玩过游戏之后,估计大多数玩家客 见上都可以认同『法兰西少女』能排在 2009 三所发售 GAL 游戏中的 25 位左右吧。无论 然剧情还是音乐看都还不错,至于 TONY的 高就更不用说了。不过一个游戏的成败毕 看得看销量,这一点上『法兰西骚女』只能 看没于一年发售数量过百部的 GAL 游戏的河 意中。可能任何一部作品都会有着许多值得 上人借鉴学习的地方,但非要说到本作的亮 点,那就是故事中所有导致阴暗结局的起因, 是因为人性的堕落跟失控…… ▲

下附录1: 乔水

舞子身上所喷洒的香水——"圣天使",据游戏中舞子所描述,制取方法异常邪道。在此可以简单参考以下内容:电影『香水』讲述主人公猎杀少女,从人体上萃取香精制作香水这种香水可以使周围人对自己产生异常爱意故事最后因为主人公喷洒在自己身上的香水使周围人对主人公着迷过深,而终将主人公吃掉也有一说,传闻墨西哥当地有腐旧习俗是从人体身上萃取香精来制作香水,用来迷惑他人



本作的主人公异常人渣废柴,但与历史上 赫赫有名的以下几位相比,实力仍有不足(非 官方,仅供参考)

鳴海孝之――君が望む永遠

衛宮士郎—— FATE/STAY NIGHT

黒崎崇——LOVERS

宮本浩──世界ノ全テ

木田時紀――天使のいない 12 月

白銀武――マブラヴ

鳩羽一樹――もしも明日が晴れならば

柊空也――姉、ちゃんとしようよつ!

河野貴明——東鳩2(To heart2)

朝霧達哉――夜明け前より瑠璃色な

人見広介――パノラマ島綺譚

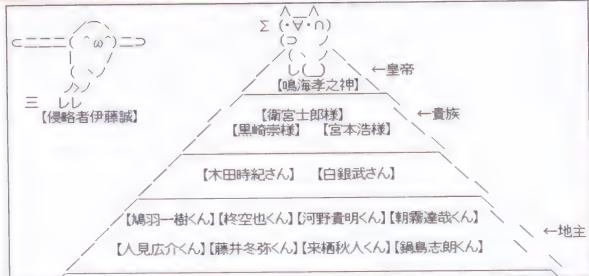
藤井冬弥――ホワイトアルバム

来栖秋人——TRUE BLUE

鍋島志朗——銀色

乱入:

伊藤誠――スクールディズ





"Monochrome"

Monochrome』是 KID 公司 (原)于 2004 = 26 日发售的一款恋爱/悬疑文字冒险游 三文版译名:『见习天使:黑白色』,2009 - 25 日才由国内代理公司推出上市。而本 *** EKID 所致力于打造的第三个系列品牌『见 - 系列的第3款作品,与前两作的阳光 Nonochrome 在风格上做 量生的转变,基调比较灰暗,整体风格颇 **看** 而且值得注意的是,本作标题并没有 一词。在剧情上也没有直接联系,你也完全可 。《表方是"见习天使《世界观下的外传。实际上, ■・ ⊃原本的作品计划中是存在『てんたま3 同习天使 3』)以及『Monochrome』续作的, E三大能简单地将『Monochrome』视为『てん ≥ 3 (『见习天使3』)

2004年其实也是 KID 颇有雄心壮志的一 KID 先后推出了『てんたま 2wins』(『见 ■ = 使 2:双子星』)、『Remember11-the age 「fintiy」、『Memories Off ~ それから~』(『秋 乙4:从今以后』)和「Monochrome」四 是『Memories Off ~ それから~』。『てん 1 3 2wins 加入养成系统后攻略难度逆天; - nember11-the age of infintiy 则更是让 y 系列的粉丝闹翻天了。而 Monochrome 一在『Remeber11』引发的风暴尚未平息之 事事,加上之前『てんたま 2wins』销量惨淡, Monochrome 局质颇佳, 其阴郁的风格 王 - 主定其受众面之狭小

人『见习天使』系列的整体而言, 我们也 写以看出,制作者并不满足于制作一个欢乐 **拿型的作品系列,而是颇有更为深层的野心** ■対整个『见习天使』系列的企划,しまぞう

先生坦言,『Monochrome』的企划其实从 KID 开始做原创作品后不久就开始了,也就是说 Monochrome』也许并非后来才突发奇想而来, 而是一开始就是被作为『见习天使』系列这个 世界观的另一组成部分来考量

见习天使 1 从 DC 版开始就加上了"the sunny side"这个副标题,从这个角度而言, Monochrome』这样阴郁残酷的作品,不正是 那个世界观的另一面吗? 联想到しまぞう先生 企划的 KID 另一系列作品 My Merry May 系列, 这种整体企划的可能性很高。可惜的是, KID 自 2004年遭遇不断的打击,经济状况恶化,人才 流失, 最终『见习天使』这个系列尚未做到真 正的补完就无疾而终了

Monochrome』的故事发生在一个僻静的 海边小镇的冬天,基本上每天都是乌云密布不 见天日, 时常还会下起纷纷的大雪。镇上的人 们都虔诚地信仰着神明, 感谢着神, 感谢神所 赐予他们的"奇迹"。男主角桐丘大辉从小就在 事故中失去了双亲,不仅如此,他也失去了事 故前的所有记忆。由于父母的亲眷都不愿收留 他, 最终大辉只能被父母的好友桐丘家所收养 成为养子

从家族自行开办的桐丘学院毕业之后,大 辉一直留在学院帮助作为学院长的姐姐桐丘千 岁打理学院事务,两人一直都住在学院的一幢 废弃的学生宿舍里面。一个飘雪的夜晚,在一 次机缘巧合之下,大辉遇到了从天而降的见习 天使"游羽",成为了游羽的毕业考试的对象者

所谓"毕业考试",就是见习天使必须在一 个月的时间内帮助对象者寻找幸福, 如果成功 的话, 见习天使就可以成为正式天使。在圣诞 节到来之前,大辉能否找到自己的幸福呢,游 羽能否顺利毕业呢?











游羽

桐丘千岁 雏水

KIRIOKACHITOSE

HINAMIN-



CV:假	月ゆい
平台	15 岁?
身高	160cm
三郎	30 54/76
生日	12月25日
血型	B型

见习天使。为了完成毕业考试,从天使界 下凡来到大辉身边帮助他寻找幸福。性格非常 天真可爱,同时又带着不知道从哪里学来的恶 趣味,经常会和千岁斗嘴,而且斗嘴的内容非 常让人忍俊不禁。留在人间的日子里,游羽好 像不知不觉对于人类本身发生了浓厚的兴趣, 对人间的家族情感充满了迷茫和向往



CV 田村ゆかり			
年數人	23 岁		
415	130cm		
= 11	63/52/62		
4.8	2月26日		
<u></u>	B型		

男主角桐丘大辉的义姐,也是桐丘学院的 校长。因为某次幼年事故,千岁一直保持着小 学生般的身材,因此还经常被游羽取笑。非常 溺爱自己的弟弟,对待学生很温和,经常帮助 学生解决各种问题, 很受学生们的爱戴。对游 羽的到来一开始持反对立场。不知为何, 千岁 隐约也可以看得到游羽背后的翅膀。



CV:柔	未永理科
年前	15 岁?
0.78	163cm
EIN	85/56/82
生日	12月25日
	A型

天使 和游羽同时期下凡并成功通过至 1 考试,成为了正式的天使 当游羽因为和市 因拖延不归, 雏水受天使界元老院之命再深 凡,准备将游羽带回天使界 性格冷静沉潭 甚至有点固执,对于人类似乎有种天生的厌恶

春梨沙

TSUBAKIRISA



FUKAMIKAORI

松泽沙耶香

MATSUZAWASAYA -



13岁 145cm 74/53/76 12月25日 T.B AB 型

桐丘学院中等部二年生,大辉在钟楼附近 碰到的神秘后辈。看上去总是一脸冷漠的表情, 很少说话,即便说的话也总是好像在隐藏着什 么。对于大辉和游羽的事情,梨沙似乎有些在意。 而且梨沙可以看到游羽的翅膀, 她自称是原对 象者,即曾经是对象者。梨沙饲养着一只白猫 和一只黑猫,时常会带着它们出现。



CV : 5	k井のあ
非 自	17岁
9.1	157cm
E	87/54/85
生日	3月14日
40	〇型

桐丘学院高等部三年生。两年前花织在街 上对大辉告白,但是被大辉拒绝。不过两人却 从此成为了好朋友。花织为人活泼开朗,只是 偶尔有些小女人性格,自从那次告白之后依旧 一直喜欢大辉,因而经常会吃干醋。很早就以"光 树恋乃花"这个艺名开始其演艺事业,也因此 经常会缺席学校的课程。在学业和事业的两端, 她一直做得很辛苦



CV: F	P原麻衣
李 林	17 岁
45	164cm
=8	82/55/84
#.0	2月14日
	A型

桐丘学院高等部三年生 学院园 --成员,整天没事就呆在温室的花房里=== 草。对于大辉好像早有心意?但是为人 消极,不愿吐露心声,时常会跑到大程是三三 宿舍附近张望 父亲就是这条街上教堂的零 但是沙耶香幼年也发生过一次事故, 了事故前的记忆,从此之后,她就一直意。 否定神的存在

桐丘大辉 中条崇

KIRIOKATAIKI NAKAJOUATARA



-	STATE OF THE PARTY.		MINER TO	BH NET
A 100 M	100.00	_	_	A 100
DISSA 7.4	1	100	. .	1112
		52	PA.	446

45.00	19岁	
-身版	178cm	
2.8	12月24日	
10	B型	

男主角。幼年的一场事故中就失去了父母, 2天去了事故前的记忆。后来成为了父母的好 夏夏丘家的义子。现在和义姐千岁一起住在桐 三字院的一栋废弃的学生宿舍里面。平时帮助 這打点学校里面的各种杂事。性格比较沉稳 ¥ , 甚至到冷漠的程度, 内心却还是非常善良 #于自己失去的记忆非常在意



年齡	18 岁
身高	183cm
E .	
三目	6月11日
血型	A型

桐斤学院高等部三年生。神秘的转校生, 对于大辉的身世和天使界的事情仿佛很清楚 其企图和动机都让人怀疑。游戏中最为神秘



浦本新町:故事所发生的小镇,靠海拥有 港口, 陆路则有铁路相通。镇上的人们基本都 是虔诚的信徒。镇上有座规模不小的教堂,主 持布道的教父是松泽沙耶香的父亲

桐丘学院:桐丘家自行开办的私立学院, 分为中等部(初中部)和高等部(高中部)。中 等部 719 人 (男子 322 人,女子 397 人),1 学 年6个班级,每个班级40人。高等部745人(男 子 338 人,女子 407 人),1 学年 7 个班级,每 个班级 35 人。各类设施一应俱全。目前的学院

圣夜祭:圣夜是指圣诞节当天夜晚,而不是 圣诞节前夜(平安夜)。镇上的人们相信,圣夜 的雪是神赐予人们的礼物。他们每年在圣夜都 要举行盛大的圣夜祭庆祝, 今年的圣夜祭由桐 丘学院承办



CONCEPTDESIGN

天使界:与地上人类世界所不同的另一世 ■. 由天使构成的世界

元老院:由天使当中资历长久的老年天使 严重成的机构, 把持天使界的秩序。元老院下 夏五行部,专门用于执行元老院的命令。

毕业考试:见习天使必须通过毕业考试才 **医顺利转正成为正式天使。毕业考试的内容就** 墨下到人间,帮助他们的对象者寻找到幸福 时间一般开始于 12 月初,终止于 12 月 25 日圣 节。如果到圣诞节还是无法让对象者幸福, 考试即告失败, 见习天使必须等待下次考试 "朝不归天使界的见习天使,会被元老院派来 一天使带走

转生: 所有生物都会转生轮回。转生程序 **坚须通过天使界**,因而天使界可以查询人类的 类转生会失去对于前世的记忆, 然而天使转 三为人类却可以保留他作为天使时的记忆

天使的翅膀:天使的特征就是背后有一对翅 **普通人无法看到天使的翅膀**,只有对象者、 原对象者和天使自己可以看到。天使的翅膀是 三白色, 然而当天使病变(?)时翅膀却有可 毛曼慢变成黑色

大辉的羽饰:这是大辉幼年事故中唯一遗留 下来的东西,由于之前的记忆已经全部消失, **一**而大辉也就格外珍重这件饰物。游羽来了之 **主曾经占卜到大辉幸福的关键物品就是这件羽**









管 T SCENIARIO

Monochrome』的剧情结构非常特殊,并没有采用一般恋爱类游戏的"平行世界"式的总分 结构, 而是采用悬疑类游戏时常会采用的"层层剥笋"式的递进结构。虽然标注的是恋爱类游戏, 但是 Monochrome 与更像是一部悬疑类游戏。其攻略人物的顺序是严格受到限定的,你所能选 择只是一周目选择通花织线还是沙耶香线而已。具体的线路顺序如下:花织线&沙耶香线——千岁 线——游羽线——雏水线——梨沙线

花织线



在千岁的再三恳求之下,大辉去帮一个经 常缺课的同学补习功课, 自然这位需要补习的 同学就是忙于演艺事业而耽误功课的花织。能 让自己喜欢的人来给自己辅导功课,自然让花 织欢天喜地,但是架不住平时的奔波劳碌,花 织还是经常在补习课上打盹——对于花织而言, 她一直在努力维持事业和学业之间的平衡,同 时还小心翼翼地经营着她那份单纯的感情

不管花织的精力再多,终有一天这种脆弱 的平衡也会崩溃, 何况明星光环的背后也总是 充满着太多只能自行下咽的苦涩。到时候该选 择的还是得选择, 该放弃的还是得放弃。但是 谁说幸福的定义就只有一种呢?

沙耶香线



在温室花房,大辉结识了园艺部唯一的成 员沙耶香。后来大辉一直觉得在宿舍附近有什 么视线在注视着他,结果走出去寻找时却下意 识地走进了花房。在一次又一次的花房相遇中, 两个内向的人以一种暧昧不清的方式慢慢地走 到了一起。

在教堂,大辉看到了沙耶香虔诚祈祷的样 子,也得知了沙耶香神父之女的身份,然而让 人大吃一惊的是,沙耶香认为"上帝已死。"对 于神的存在,沙耶香激烈而固执地保持着否定 的态度,让大辉都觉得很奇怪。就算游羽向她 表明了自己的身份,沙耶香还是坚持这个观点, 直到大辉反复解释才肯稍稍相信。沙耶香尘封 的回忆背后到底隐藏了什么, 让她如此坚持?

千岁线



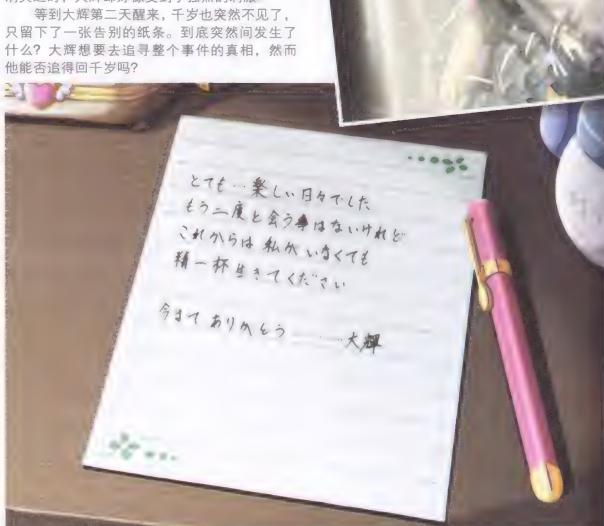
既没有答应去帮忙辅导,也没有多管闲事 地去跑去花房,大辉自然也就安安心心地留在 千岁身边,帮助她打点学院事务。尤其是学院 还要承办镇上的圣夜祭, 千岁的事务要比平常 还要繁多。然而让千岁疲劳失眠的, 却不仅仅 只是繁重的工作,还有那不断袭来的噩梦

圣夜祭进行得很顺利,大辉也精心准备了 礼物送给姐姐,一时兴奋的千岁急于表演她的 魔术作为回礼,结果遭到了失败。面对这尴尬 的场面,大辉紧紧地抱住了沮丧的千岁,再次 确认了他们之间亲密的姐弟情谊。圣夜祭结束 后,他们送游羽回天使界,在游羽化为光粒子 消失之时, 大辉却好像受到了强烈的刺激





在地上人间呆了近一个月,游羽慢慢习惯 了这种生活,看着千岁和大辉亲密的姐弟情意 不知不觉也开始羡慕起人类来。在一次偶看了 机会下,游羽竟然得知了天使如何转变成 = 的办法,于是她偷偷地下定了决心冒险 夜里,游羽就在教堂里开始褪去自己白色: 毛,露出黑色的羽毛来。这一蜕变的过程500 痛苦,而且蜕变之后,游羽更是如重症一等。 能躺在床上让千岁和大辉一直照顾。由于季季 迟迟未归, 元老院派出了雏水下凡调查情!! 将游羽带回天使界。面对着自己好友如此三二 遇,雏水也只能多留给游羽一些时间考虑而已 虽然大辉也极力想让游羽留在人间,然而 [] 的病情却一天天恶化。无论怎么看,结局重量 那么黯淡无光吗? 诚心向神祈祷的话,真真 以换来奇迹? 还是说人和天使的奋斗与努力 换得来奇迹?



GALGAMEREVIEW / 游戏回顾

雏水线



由于游羽未归,受到元老院公派,雏水再次来到人间,带着对人类极度的不信任和自己毕业考试不甚美好的回忆。雏水目睹了游羽特殊的病情,将其情况汇报给元老院。元老院得知后反应极为激烈,要求雏水必须要将游羽带回来。

到底该如何挽救游羽? 雏水不断地寻找着办法。然而在这探索答案的过程, 雏水渐渐地发现了事情的背后远没有想象的那样简单。而且就在雏水得知真相的同时, 危险也一步步逼近了她和游羽。

梨沙线



大辉那失去的回忆,到底隐藏了什么刻骨铭心的感情?为何只有再次从痛彻心扉的离别开始,才能重启那痛苦而沉重的回忆之门,寻回那失落太久的情愫?海风猎猎依旧,羽饰熠熠依旧,层层累累的辛酸堆积起来,可否换来迟到太久太久的泪流满面的甜吻?





信品質析 Review

Monochrome 如名所示,是拒绝了色彩 的存在——沉重的黑, 纯粹的白, 阴郁的灰, 整个游戏的基调就是这三种单色, 有种特立独 行的高傲气质 Monochrome 的冬天是纯粹 的冬天,寒冷、压抑而且残酷,人与人之间的 温存固然还在,但是却宛如冬风中摇曳的灯火 那般忽明忽暗,飘忽不定,仿佛一不小心就会 随风而逝 有人说过, Monochrome 就像是 一杯黑白色的醇香苦咖啡,"别的不说,单单整 个游戏就只有一张有 kiss 的 CG, 就足以让这 个游戏与大部分 Galgame 区分开来"。那实在 是无比精妙的比喻,点出了这个游戏的本色。

寿寿奈鹰乃这两位 秋之回忆 系列人气颇高的 角色 日暮茶坊擅于塑造外冷内热式的冰山美人, 而这种角色往往人气颇高——在 Monochrome 这个游戏中,雏水的人气也是压倒性的 至于剧 本组合 Q'tron, 更是值得留意 其主要成员包 括长井知佳、西川真音和佐佐木志宏这三位编剧 秋之回忆 1 最为催泪的线路伊吹美奈裳线就是 Q' tron 的杰作之一, 长井知佳主要是在 KID 另 一部备受好评的系列作品 My Merry May 系列 担当编剧。最近颇为掀起一阵狂潮的『428~被 封锁的涩谷』的编剧阵容中, 也可以找到长井知 佳(Q'tron)这个名字

为了增强故事的表现力,『Monochrome 实现了人物全语音,包括男主角和所有配角。3 事的视点也不再是单一的男主角视点,而是是 常转换成女主角视点,从新的角度来展开故事 Monochrome』的 CV 阵容比较华丽,表演。 比较完美,尤其是森永理科,在 Remeber 中塑造过那个懦弱又坚强的冬川心的她, 三 Monochrome 扮演起了雏水那样极为约 = T 热的角色,实在让人感叹声优真是种神奇!! 物 Monochrome 的音乐制作还是一知是 由 见习天使 系列的音乐制作者阿保刚担= 本作大量采用了管风琴、钢琴、小提琴等要量 曲风带着浓郁的宗教风,所表现的内容也一 与宗教相关,相信能带给你别具一格的感受

1





Monochrome」的剧本由 KID 三位剧本家 共同完成,他们分别是『见习天使』系列前两作 的编剧高濑伸(负责千岁线和梨沙线),参加过 秋之回忆』系列编剧的日暮茶坊(负责花织线 和雏水线)和著名的催泪剧本组合 Q'tron 成员 之一的长井知佳(负责沙耶香线和游羽线)。高 濑伸一直都是 KID 会社下属的剧本师, 先后参 加过『秋之回忆 1』、『见习天使 1』、『见习天使 2』和『Iris』(『茑尾花物语』) 等多部作品的编 剧工作,他的文风较为平实而细致,擅于描写 人物心理细腻之处, 他所创作的故事大都以平 凡而温馨为特点。日暮茶坊担任过『秋之回忆 1』 与『秋之回忆2』的编剧,他笔下有双海诗音和

为了凸显游戏风格的转变,『Monochrome』 在人物设计上并没有沿用的『见习系列』的人 设画师松尾ゆきひろ, 而是特意请来了当时业 界已经小有名气的原画师铃平ひろ担当, 塑造 了与『见习天使』系列所完全不同的人物形象 同时在背景制作上,『Monochrome』也竭力刻 画的细致, 在细节上颇能看出制作者的诚意 游戏背景的色调以灰色调为主, 始终阴霾的天 空,光秃的树林,破旧的宿舍楼,营造出一种 无处弥漫的压抑感, 加上游戏系统颇为强大的 表现力,譬如人物说话时口吐白气的效果,雪 花纷纷飘落的效果,颇能给人一种欣赏电影-般的梦幻感受





附录: 系列回顾 SERIES

见习天使』的日文版原名为『てんたま』, 『全立活可以翻译成"天蛋"。实际上『见习天使1 见习天使2』的 logo 都会出现一只长着一 電景的蛋,非常可爱。本作是 KID 于 2001 年 25 日在 PS 平台上推出的一款校园恋爱类 原来的名字『てんたま』,于 2001 年 10 国 10 日推出 DC 版时改名为『てんたま 1st the 定一,side』,作品系列化的计划由此启动,此后 工程推出了 PC 版和 PS2 版。



然而非常遗憾的是,这部 01 年的作品,却没有和同时期的 KID 作品如『秋之回忆 2』那样顺利进入了中国市场,而是一直等到 2006 年下半年中文正式版才姗姗来迟,因而在中文玩家中这部作品的影响力相当受限制。

见习天使 1 》的故事由一段平凡温馨却又感人泪下的恋爱开始:男主角早濑川椎名在高中开学的当天收到了一个名叫渡濑双叶的女孩的道谢,原来椎名曾经救下了双叶的爱犬,双叶一直记下心间。从此双叶和椎名以及他的两个青梅竹马千夏与贵史都成为了要好的朋友,在一天天的交往中,双叶和椎名慢慢走到了一起,变成了恋人。然而当恋爱正进入最为甜美的时候,病魔却突然间夺走了双叶的生命

一年过去了,椎名的生活变得单调无趣,死气沉沉,直到又一个冬天的到来,有一个女孩从天而降来到椎名的家里。这位背后长着一对如玩具一般翅膀的可爱女孩自称"花梨",是从天使界下凡的见习天使,为了能够顺利通过毕业考试成为正式天使,她必须在圣诞节到来之前为椎名寻找到幸福,也就是新的爱情……

见习天使 1』的故事从头到尾弥漫着一种淡淡的温馨,故事和文笔都极为平凡,却在平淡的笔触中能给人一种宁静的感受。冬天虽然是寒冷的季节,然而正是这种寒冷,才让我们更加明白人间自有温情在,从天而降的见习天使,作为幸福的传播者,所带来的不仅仅一次偶遇,更是带来了一次让人们重新审视自己周边感情的机会

见习天使 1 》 没有真正意义上的 BadEnding,即便在所谓的"BadEnding"中也不会让你感到如其他游戏那般的悲凉和寂寞,反而是一种新的慰藉,让你重新微笑着踏上人生的漫漫长路

见习天使2:双子星』(『てんたま2wins』)是 KID于2004年2月26日在PS2平台上推出的『见习天使』系列的第二部作品,故事发生在『见习天使1』故事几年之后,男主角一之濑晶为了方便上高中住进了表亲渡濑家一也就是『见习天使1』中渡濑双叶的母亲)是当地一家连锁餐厅的店长,她邀请晶能否到店里打工,晶却担心自己打工就难以照顾才刚刚开始上学的班的表妹渡濑观月。正在烦恼之时,从天而降了一对活宝双子姐妹加绘和红娟,她们自称是来参加毕业考试的见习天使,脾气和性格却一个比一个坏,她们自说自话自作主张的举动,可苦了我们的男主角。在这个吵闹的12月,晶也能够顺利找到属于自己的幸福吗?

见习天使 2 与前作的关系非常紧密,前作人物大量登场,譬如这次登场的见习天使双子,在一代中就是那两个搞笑的解说员,在本作中更是凸显两人的无厘头搞怪之能,又譬如前作的男主角早濑川椎名,在本作中将作为一个重要的配



角登场。一代中所设下的伏笔,也在二代中有所 回收。故事整体上较为完美地继承了前作轻松适 意的风格,然而剧情的深度却比前作要前进一步, 给人更多的思索。

另外值得一提的是,『见习天使 2』特意引入了养成系统,大概也是 KID 在游戏形式上做的一次探索,尽管这次探索很大程度上可能还是归于失败。带有养成系列的恋爱类游戏并不少见,养成因素直接影响结局也是必然的,然而养成系统成功率之低、结局达成的条件苛刻如『见习天使 2』者却很少见,结果就是真正能够耐心通完整个游戏的,只能是对这个系列极为热衷的粉丝。这点到最后自然成为了『见习天使 2』最大的硬伤



ATE FIN

Monochrome』也许并不适合那种单纯来寻找恋爱体验的玩家,——实际上。Monochrome对于感情的塑造并不见得如何出彩。相反,Monochrome。始终凝聚着压抑和沉静的氛围,透露出某种神圣的气息,感情的波动也要平稳得多,并非如其他恋爱类游戏那般激烈地撩动你的心弦。

"神,并非不存在,只不过残酷罢了",这是『Monochrome』官网上的宣传语;"黑色的羽翼,是堕落还是慈悲? 白色的羽翼,是纯洁还是虚伪?",这曾经是 KIDFansChannel 论坛Monochrome』专版版面的卷首语。如果你抛开恋爱类游戏的常规期待,耐心沉浸到游戏所塑造的这个主题世界中,用心体会其中所表达的主题,你大概会对这两句话有着更深刻的体会吧。▲



and the second second second second

- `被抛弃的小镇,被世人遗忘的记忆之

冥然出现的连续不断的杀人事件破坏了小 *** 宇祥和的表象, 尘封的记忆因为夏日的连 多多百万被再次唤醒。

不新彷徨于虚幻与真实之间,一次次地见 **看**看一切的毁灭与新生,并以此逃避着崩坏的 **当** 当猛然惊醒之时,才发现最爱之人已经 三章自己而去

豆被禁闭的时间流线之上, 罪恶的灵魂究 ▶走向何方?

现世的记忆,究竟是真实,还是虚伪? 灵魂的恸哭, 究竟是在呼唤着谁的生命?

NEW CHARACTER

体验版已出场角色介绍请参考二次元狂热 三《朝》刻痕3』专题或者首发版游戏特典

大丁 IFILI ADUCT

大家好, 我是蓝天使制作组的冰璃, 很高 直痕3 又在『二次元狂热』上和大家见面了。 『我们给大家带来的是『刻痕3』的正式版 直張。

本次的游戏由『二次元狂热』全国独家首发, 上责在本期杂志的 DVD 光盘上。拿到光盘的各 同学,请在第一时间玩一下正式版的『刻痕3

刻痕3』这个计划从去年11月正式确立 ==始执行,到现在,已经整整经过了一年的 在这一年里面,我们经历了酸甜苦辣, 下了啊, 真不容易……说不容易是我们『刻痕 全体制作成员发自内心的感慨,尤其制作的 是一个没有任何经济利益的免费作品

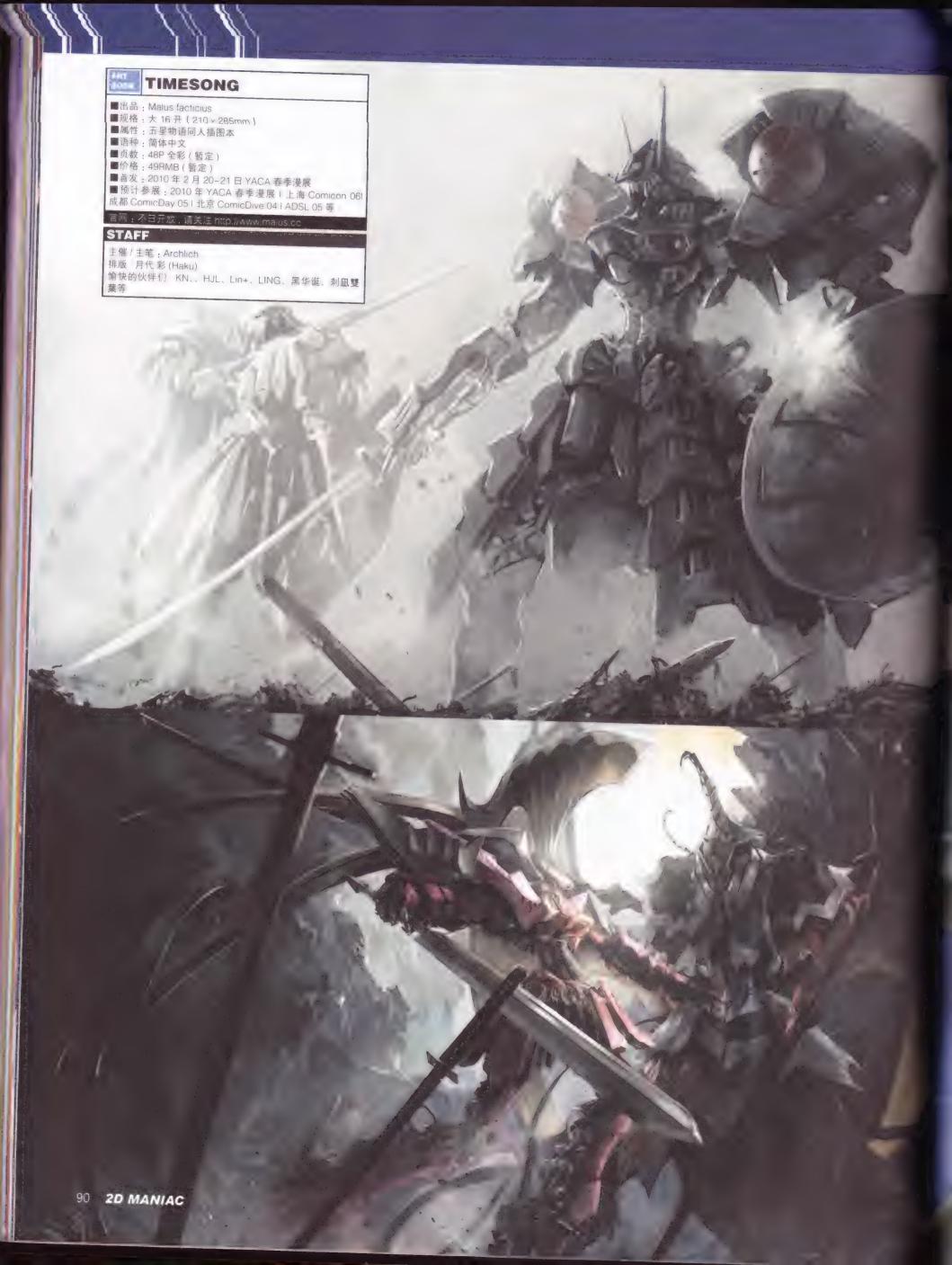
















CREATIVE GROUP /二次元创造

活说日本游戏业界有过一段被称作"ギャルゲーバブル (Galgame bubble,美少 ● 支为开端, 其终点有多种说法, 不过普遍认为 1999 年 心跳回忆 2 为这段时 三九上了终止符 随着家用机种的时代更替,说起家用机恋爱模拟游戏便首先想到 逃回忆 的时代,已经不复存在 如上期 心跳回忆 4 的前瞻一文所说,心 三三亿3 在市场上惨遭失败;同样为家用机出身的 青涩宝贝,其两款续作皆 三为制作方针的失误淡出了玩家视野;「真爱物语」系列也和「心跳回忆3」同样 ■ 2003 年之后就陷入了沉默……

作理念中更强调与女孩子之间的细节交往。他 总是通过再现与女孩子交流交往的生活, 从而 表现出主人公以及女孩子的内心感情,而 君吻 正是基于这种思想创作的 在制作采访中他这 样介绍道:"我认为想和心上人接吻这是男生女 生都有的想法,相遇,相互吸引,牵手……然 后亲吻"徘徊在爱恋和羞涩之中,女孩子的感 情在悸动和苦涩中成长 君吻 所描述的就是 这样一种恋爱。

在 君吻 中,毫无恋爱经验的主角是个 高中二年级生。当暑假结束,新学期开始,他

时代的继承者 キミキス (KimiKiss)

当时恋爱模拟游戏这个类型在家用机上似 三一蹶不振,这种局面直到《FAMI通》2005 ■ B 月号上一篇紧急速报才被打破。该篇报道 一头用了几行大字叙述吸引了读者和玩家的眼

一 美国国际 法国国际人民由一部,其 · 中国 上海上 (人) (在三角) (三角) (4) (2) 大 BERRY STREET

这款继承了时代的游戏, 便是前不久红透 ≘边天的『キミキス』(以下称『君吻』)。

游戏发行方 Enterbrain 不惜在这一期 FAMI 通上为当时开发度只有 50% 的本作登出

4 页介绍, 5 页广告 (FAMI 通是 Enterbrain 的 下属杂志),同时也在其他各大杂志也刊登了报 道,在CM和店头广告上也花费了大量财力 宣传策略的成功以及游戏本身的质量造就了游 戏良好的风评和很不错的销量(原版最终销量 7万套, Best 版 6万套), 并维持了一定的话题 性。『君吻』不但作为游戏取得了初步成功,也 在这个恋爱模拟游戏青黄不接的时期留下了重

那么,这究竟是一款怎样的游戏呢?我们 首先从《FAMI通》这篇速报上提到的两个关键

杉山一郎, 作为游戏制作人和剧本写手, 一手创造了『真爱物语』系列。与育成和模拟 并重的『心跳回忆』系列不同, 杉山一郎的制





意识到高中生活已经白白过去了一半,决定不再虚度光阴。他把"在一个月后的学园祭上与女孩子一起游玩"为目标,在这一个月里积极努力地去与女孩子搞好关系。游戏每天一开始要选择在学校中的行动路线,在各个地点可以遇到女孩子们,并与她们发生对话和引发事件,渐渐提高好感度

角色对话时出现的话题袋是本作的特色系 统之一。玩家可以从14种话题中任意选择话题, 然后装入一个袋中, 发生对话的时候会从袋中 出现5个话题,通过选择来进行不同的对话。 话题每消费一个会从袋中补充, 话题出现的顺 序也可以任意编辑。在初期基本上,一个话题 只有一个, 通过发生事件, 通关等方法可以同 时拥有多个相同话题,也可得到全新的话题; 每个角色都有不同的话题喜好, 面对不同角色 需要组合不同的话题;随着事件的发生和角色 好感度的变化,话题的喜好也会发生改变;攻 略时需要考虑多方因素来选择话题才能进一步 缩短与女孩子之间的距离。如果话题选择不合 适,对方会感觉很无聊;相反地,选择了对方 感兴趣的话题,对方在对话中兴奋度会逐渐提 高, 当好感度兴奋度达到一定程度, 就可以选 择"アタック"这一指令,引发特殊的亲密事件。

玩家可以在游戏初期与女孩子"相遇",在对话中被"相互吸引",之后引发的亲密事件就是杉山一郎所说的"牵手"以及"亲吻"等行动了。此外,游戏中的话题分为恋爱度和友好度两种好感属性,根据角色上升好感的属性比率不有着多种结局。恋爱路线里剧本将以主角合含了更强的喜剧成分,并且相比起来更多地描写了与其他角色之间的关系。综合起来,游戏中人的发生具有随机性,想要制霸全部事件相当花时间,因此杉山一郎这一套再现恋爱生活的系统在耐玩度上也有所保障。

94 2D MANIAC





如标题所示,KISS 是本作的主题。在很多 GALGAME 中 KISS 都是类似终点,或者是后期才会出现的场景;但在本作中,KISS 只是故事和是一个阶段的开始。游戏除了在系统利用亲密事件为亲吻创造各种条件,剧本同样是围绕着 KISS 来展开。本作中一共有 8 位可攻略角色,她们会给主要来各种不同的 KISS 体验。

星乃结美

HOSHINO YUMI



主角的同班同学。她文静而内向,不善于在别人面前说话,因此很少交到朋友,但是她心地善良,总是主动去做扫除和收拾东西之类不起眼的事来为大家做贡献。兴趣是读书,喜欢恋爱系的小说,目前在担任图书委员,自己每天都主动值班。

这是一个纯朴而传统的故事,两人面对的也是对『真爱物语』系列来说具有传统意义的话题"转学"。鼓起勇气向心仪的女孩打招呼的男孩,不知她其实一直胆怯地期盼着他的话语。男孩的努力激起了女孩改变的决心,当两人的羁绊渐渐加深,却不得不面对分离时,尽管她依旧胆怯内向,却有了面对将来的勇气。KISS在这个故事里,是结美成长和坚强的象征和轨迹。

水泽摩央

MIZUSAWA MAO



主角的青梅竹马,高中三年级生。性格开朗,喜欢与人聊天。至很多男孩子憧憬。到初中为止她都一直不分昼夜地钻课本,但因为于专政而彻底放弃了学习,转而热心追求流行和潮流。中考之后她患上"三过敏症",据说碰一下课本就会出荨麻疹。此外,她还有比较严重的近年偶尔会闹出哭笑不得的事故。

她比其他角色站在更前端,从小在意主角的行动,同时又有量主角年长的自觉。在恋爱方面,尽管她也是新手,但依旧想在主角宣制持游刃有余的姿态。摩央的 KISS 就是在这样的情况下开始的,对定量是 KISS 是对恋爱的尝试,更是试探对方内心的方式。

咲野明日夏

SAKINO ASUKA



主角的同级生,非常喜欢足球的运动少女。 性格天真活泼,虽然不能参加比赛,她还是加入了男子足球队。很受后辈女生的憧憬。实际上提到恋爱的话题她会害羞,也会害怕可怕和恐怖的东西,是个很典型的女生,但是对学习和家务都不在行。

主角一句"你谈过恋爱吗"勾起了两人之间恋爱的话题。明日夏面对恋爱总是手足无措,内心却充满想体验恋爱的心情,而主角也是一样。两人在一起体验了心动,体验了嫉妒,最终心意相通。就像她总是充满热情地在足球上展开挑战一样,KISS 在这个剧本中,是一种对恋爱的挑战。

里仲なるみ

SATONAKA NARUMI



比主角低一年级的后辈,性格开朗活泼,经常犯错和失误,一到这种时候就笑着蒙混过去。她家里是开乌冬店的,因此很喜欢乌冬。在学校她属于家务部,同时又和两个朋友一起组成了乌冬同好会,每天都在练习做乌冬。和主角的妹妹菜菜是好朋友,两人经常一起行动。

她从一开始就喜欢主角,并且早早地就向主角告白。不过主角在困惑中认为她是"爱上了爱情",而非真正地喜欢上一个人。为了让主角正视自己,なるみ努力地让自己变得成熟。在经过交往和多次 KISS 之后,主角意识到なるみ是真心的,最终迎来了真正的 KISS。

在这个剧本里, KISS 是爱的证明。

祇条深月

SHIJO MITSUKI



主角的同级生,名副其实的大家宣言上流社会中长大,言行举止都温柔而高强小就接受英才教育,琴棋书画样样精通 生的时候坐专车来学校,但放学时她圣得是一行回家。对自己喜欢的人尽心尽力到是说谎和作恶的人。

受到生活环境的影响,她在别处的主要是受到限制,只在学校里她才有完全的是一直憧憬着童话般的恋爱的她在身世的五下,不敢去体验属于自己的恋爱。出生一主角与她生活在完全不同的两个世界,是是力地将两个世界连接起来,还是在自己是一里支持着她,需要等待玩家的选择。

栗生惠

RYU MEGUMI



主角的同班同学, 学校的风纪委员。家里 - 三柔道道场的, 从小在父亲的严格教育和锻 *下长大,现在是柔道有段者。对校规和法规 **写规则要求相当严格,最讨厌软弱的男人,是** 一个典型的强势女孩形象。她对父母给她取的 名字的读音"めぐみ"很不满意,为了让别人 正起来有男子气概,她对别人自称"めぐむ"。

她是本作中的隐藏角色,需要游戏二周目 了会登场。把严守所有规则当成准则的惠,和 暑望恋爱的主角本来是没有交集的, 但是惠在 一面骂主角软弱的同时, 还是渐渐被他吸引。 下惠来说,她独自一人要改变十多年来的生活 方式,需要极大的勇气。在这条路线中主角很 重得地表现出了可靠的一面,他靠自己的努力 3出了惠真正的感情。这是唯一一条只在结局 · SS 的路线,这个 KISS 象征的是改变的决心。

二见瑛理子

FUTAMI ERIKO



和主角一样是高中二年级, IQ190 以上的 天才少女。时刻保持冷静甚至冷淡, 很少表现 出感情。平时很少说话, 但只要一开口就是一 针见血直击要害。因为头脑太好,她从小就被 他人用奇异的目光来看待,家长对她又施加过 度保护, 使她无法像一般孩子一样玩耍。于是 她始终与孤独为伴, 变得讨厌他人。

KISS 在本作中的地位与其他游戏相比,显 得很特殊,而本作中瑛理子路线里的 KISS 又更 加特殊。瑛理子和主角的KISS是从她不理解 恋爱和 KISS 的乐趣, 并要求进行试验开始的。 最开始索然无味, 在不断的交流中她渐渐理解 KISS, 理解恋爱, 理解与他人相处的意义。最 后, 瑛理子说出了"不需要 KISS","重要的不 是 KISS"这样看似与主题相反,却又无比切题 的经典台词。





NANA



主角的亲妹妹、なるみ的同班同学。是个 很喜欢哥哥又爱撒娇的标准乖妹妹。原本是相 当于『真爱物语』系列里给主角提供女孩好感 度情报的妹妹角色, 但在玩家的积极要求下, 游戏的正式版中成为可攻略的对象。

因为是有血缘关系的兄妹, 区区 CERO B 的本作没有去挑战买妹问题的界限,而是侧重 表现了兄妹俩纯粹而真正的感情。这条路线中 严格说得上 KISS 的只有最后的场景, 菜菜告白 之后决定将这份感情深埋心底, 主角为了安慰 菜菜亲吻了她的额头。这个特殊的额头之吻, 是兄妹俩告别昨天的标志。



◇◇◇◇◇ 综合评价 ◇◇◇◇◇

继承传统又融入新意的系统,个性鲜明且 魅力十足的角色,这两者是『君吻』吸引玩家 的利器, 也是留在玩家印象中的关键点。要说 到明确的缺点,却也是游戏的主题——KISS。 游戏中主角为了与女孩子亲近会相当勉强地提 出 KISS 的请求,如此反复,让人感觉这个人物 简直是个变态,以致无法去"扮演"这个主角 不但如此,女孩子提出的 KISS 请求也会不合常 理,或者说超展开。于是坦白地讲,如果想要 体验这个游戏的乐趣,在这方面上较真你就输了

与时下最流行的剧本重视型文字 ADV 不 同, 恋爱模拟这个游戏类型限制了游戏剧本的 流畅和展开, 使剧本部分显得薄弱, 但游戏中 的系统让玩家可以与女孩子进行日常的交往, 从而体会角色本身的魅力,以此为基础再来思 考剧本要讲述的东西,也会留下不同的感觉

总之,『君吻』就是这样的姿态,带着惊喜 突然出现在玩家的面前。『真爱物语』是相对低 调的系列,不过始终受到小范围 FANS 的狂热 支持。制作者为了能让站在『真爱物语』系列 基础上的『君吻』被更多的人接受而做了不少 努力,从游戏面世后各界的反应来看,本作是 成功了。不过从『真爱物语』到『君吻』这个 过程主要的变化还是在外表上, 其内在并没有 发生质变。这样的问题应该怎样去解决——制 作小组在续作中给出了他们答案……













间里选择主线所需的事件,而且往往会遇到多个人物的事件发生时间 重合在一起的情况,没有计划无法顺利进行下去。一时选择失误也不 用着急,每天的事件结束后回到家可以选择重新开始这一天。

如此,系统去除随机要素,取而代之地将剧情的地位抬高,把人物放在具体的情节中进行描写。这一改变实际是削弱了恋爱模拟的"模拟"成分,在向一般的文字 ADV 靠拢——毕竟这复杂的事件地图或一个角度讲也就相当于在 ADV 中增加了大量的选择肢而已。没有了随机事件,能够体现"模拟"的就是剩下人物可视的好感度和传统会话系统了。

与好感度直接关联的是女孩与主角的关系。这种关系一共有3个阶段,随着游戏中时间的流逝,关系会自动进入下一个阶段。好感更决定了关系的走向。好感度越高女孩与主角的关系越亲密,根据好意度的不同,游戏后期会进入喜欢与友好两种不同路线。必须特别说明的是,当角色好感度低时,最后会进入"疏远"这一特殊状态。这种状态下可以看到一些攻略该角色时看不到的事件。

好感度除了在事件中提升之外,更主要的还是通过会话系统。「アマガミ」的会话系统取消了话题袋,可供选择的话题有固定的 9 和会话中加入了回合的概念,「君吻」中的兴奋度在本作中表现为 3 个等级,回合数和兴奋等级都会影响具体话题是否有效。虽然不同巨与兴奋等级的组合有很多种,但每种组合有效的话题是固定的,所以要反复尝试一定能成功提升好感度。"アタック"这一指令依然存在本作中引发的亲密事件更加多种多样,其中不乏相互剪指甲,亲吻多盖等超脱常规的行为,这种淑女绅士特殊的调情法成了本作卖点和是题之一。认真地看待本作剧情的话,这些恶趣味的部分很可能会让多分玩家反感,不过这就跟「君吻」中无差别 KISS 一样,认真你就输了

アマガミ』制作理念和系统的变化为剧本的完善提供了条件 剧情成为被独立在"模拟"要素之外的一个重要的部分。前作除了 画人物形象外,KISS 在人物的剧情中起了不同的象征意义,因立使 KISS 的意义得到升华。在本作中,部分角色在剧情中融入了游戏 主题,这种主题思想最终会将整个世界统一起来。这一部分,才是工作真正引起话题的最主要原因。

从一开场,『アマガミ』渲染出的气氛就能感觉到它与前作在多种方面的区别。而这种不同散布在各个剧本的角落,直到隐藏的思想出现,这种关键的区别才被点出——与之前作品表现的美好而理想到世界不同,这是一个存在恶意的世界。在这个世界中的女主角们可能,相对更加沉重而具有现实性。正因如此,各种主题才会引起更多思考和感叹。现在为了介绍这些角色,先将她们分为几组。



棚町熏

CV:佐藤利奈 TANAMACHI KAORU

与梨穗子一开始就和主角是恋人未满相对应,她是从初中开始就和主角认识的友人。性格胜似男孩子,行事粗枝大叶,对待任何人都不留距离地去接触,因此交友广泛。她喜欢研究流行,喜欢聊气有人。同时她还为了家计而在外打工,是多个很踏实的再婚以及跟母亲的和解。不是她母亲的再婚以及跟母亲的和解。不过世少少,是她母亲的有好人。一个很好,是是她母亲的有好人。一个人,是是她母亲的有好人,是是她母亲的有好人,是是她母亲的有好人,是是她母亲的有好人,是是她母亲的有好人,是是我们的

櫻井梨穂子

CV:新谷良子 SAKURAI RIHOKO

櫻井梨穂子是从幼儿园开始就和主角在一起的青梅竹马。从以前开始做事就马马虎虎,经常发呆,因此总是被人捉弄。但她始终乐观开朗,喜欢哼歌来活跃气氛和调整心情。由于很馋嘴,经常自己做一些甜点,使得制作甜点的水平变得相当高超。总的来说她是一个可爱又乖巧并且很单纯的角色,她的路线是以甜蜜有趣的恋爱生活为主。



CV : ゆかな NANASAKI AI

七**咲**逢是主角的后辈,虽然看起来沉默寡言,表情很冷淡,实际上是个性格温和又很重感情的女孩子。平时为了减轻双亲的负担给家里做饭,照顾比自己年幼的弟弟。

她的喜欢和友好路线没有明显区别,一定要说的话差别就在前者是逢喜欢主角到无法自拔,而后者是主角喜欢逢到无法自拔(汗)。看完这两条路线可以得出的结论是,这两个人都是无可救药的"駄目人間"——但这才好!(←駄目人間确定)





[第二组:森岛はるか和中多纱江]

森島はるか

MORISHIMA HARUKA

森岛はるか是主角一直憧憬的前辈。 充满魅力的笑容和完美的身材时刻吸引着 男学生的视线。学校的选美连续两年获得 冠军, 但她本人却对自己的美貌没有自觉, 很平常地与男生们接触。她本人认为自己 很踏实, 但却经常出洋相, 不过这也成了 她的魅力之一。她的剧本中,主角想要克 服阴影的决心与はるか在不自觉中的引导 结合起来, 最终迎来美好的结局。

将她和纱江分为一组,原因之一是这 两人的剧本都把主角克服过去的阴影列为 一个课题:一个是主动独立,一个是在引 导帮助下。还有一点就是她们的剧本无法 单纯地分为光明面或阴暗面, 最终体现的 是哪一面将受到玩家的影响,特别是はる か剧本。其他的剧本里,男女主角都是通 过一起成长而到达终点。而はるか作为一 个人并不坚强。她在剧中也没有成长的表 现,而是轻轻松松站在终点等待主角的到 来——但是,这只是各种 GOOD END 的 场合。在 BAD END 中, 主角没有前往她 所在的终点,她认识到这个世界中的残酷, 从而获得了真正的坚强。玩到这里的时候, 笔者不禁对这款『轻咬』产生了一丝畏惧。

CV:多野宏樂 NAKATA SAE

中多纱江是刚转学来的后辈。主角妹 妹美也及七咲逢的同班同学。她是某著名 出版社社长的千金, 从小受到严格教育, 做事坦率而很讲礼仪。不过同时又不谙世 事,极度怕生,在男性面前几乎说不出话 来。由于身材很好,经常被男同学注目, 但她本人似乎没有察觉。别的剧本中,故 事的主导权都是掌握在女孩子手里,而只 有纱江的剧本是由主角来担任引导者。在 这里主角靠独自的努力经过思考,突破了 过去的阴影,并引导纱江战胜了过去怯懦



[第三组:隐藏人物上崎裡沙和代表了阴暗面 的第一女主角绚辻词]

地点告诉薛原美佳,最终阻止了两人的见面。 造成主角对恋爱和圣诞节阴影的无疑是裡沙, 但同时,减轻了这种阴影的也是她。她用自 己的"善意"阻止了他人的"恶意",保护了 不知恶意为何物的主角。但不管怎么说她让 主角受到了伤害, 经过这件事, 她的性格变 得扭曲。为了不让主角再受到伤害,为了主 角不再受骗,而开始监视主角身边的女孩子。 这个时候很让人意外地, 主角的妹妹美也作 为另一个监视者出现了。美也和裡沙是儿时 玩伴, 裡沙所做的一切美也全部看在眼里。 这两人都是为了主角的幸福在行动, 但是方 向性却完全不同。美也始终相信自己的哥哥, 但裡沙要亲自去保护自己喜欢的人。

主角是否接受裡沙, 最终取决于玩家的 选择,不过主角面对裡沙说出的那句台词-"就算会受到伤害,我还是会自己选择喜欢的 人"——毫无疑问是作中他最帅气的一句话。

上崎裡沙在游戏中的登场时间只有短短 一星期, 但她的存在对整个世界观起到了重 大的影响, 就算被称为里线的真正女主角也 不为过。而且,经过她的剧本之后,美也剧 本才会开启。



其他全部角色逼美以后,隐瞒角色上的推动才全量标。这个时候,「轻咬」这个世界的全!

上崎裡沙 CV:的油類以 KAMIZAKI RISA

上崎裡沙是一个极度怕生而不起眼的 女孩子。她独占欲和支配欲很强。而且极 为不服输,不论怎样的情况她都会做出对 自己有利的解释。但是她对主角是真心的, 虽然平时很老实地在远处注视着主角,一 到关键时刻就会做出相当大胆的行为。她 出现后,主角过去的经历渐渐明了——

两年前主角为了向心上人蒔原美佳告 白而约其在圣诞节见面。但是蒔原美佳对 他并没有特别想法, 甚至准备嘲弄他。裡 沙知道 蒔原美佳的计划后,没有勇气去阻 L止主角。她想到的办法就是将错误的约会

CREATIVE GROUP /二次元创造

絢辻詞

CV: 名家佳園 AYATSUJI TSUKASA

绚辻词在游戏初期的形象是这样的: 一个同时兼任班长和活动实行委员。看上 去相当完美的优等生。才貌双全,不只是 同学们,连老师都对她有极高的评价。由 于经常照顾他人,获得了很高的人望,总 是处于人群的中心——可实际上, 这一切 不过是她的精心伪装。

她从小没有受到家庭的呵护, 在被迫 向更高的目标前进的途中, 而一味地想得 到社会的认同。为了达到目的而利用他人, 在内心对能力不济者进行鄙视和践踏。她 的过去是不幸的,但并不值得同情。因为 与一般的悲剧女主角不同, 她只不过是因 为脆弱和怯懦,自己走上了不幸的道路, 自己在扮演着悲剧女主角。偏偏就在这样

一个角色面前, 出现的是背后好像发着佛光一 样的彻头彻尾的大善人主角。

粗看喜欢路线和友好路线, 词似乎是走上 了一模一样的道路, 但实际上两者有着本质的 不同。喜欢路线中主角渐渐深入自己的内心, 她意识到自己的软弱,视线变得异常狭窄,开 始将主角看成是自己的安居之所, 并试图把主 角拉入自己的世界。该路线的结局没有时间的 经过, 仅描写了两人在平安夜之后的场景, 这 也暗示了两人在未来即将受到苦难。

友好路线里, 词了解常年以来的观念和生 活方式难以在短时间内改变,于是决定一点一 点花时间去填补自己与世界之间的鸿沟。这条 路线中她选择了拓宽自己的视野, 勇敢地面对 世界。结局描绘的是 10 年之后的世界, 有了 家庭和子女的词的笑脸, 无疑是她接受了世界 的证明。也只有这条路线中, 主角才成功地打 开了词的心门。作为一款恋爱模拟游戏,通常 很难将游戏剧本做得这么沉重,而且在众多角 色里偏偏将绚辻词定位第一女主角, 这不难看 出制作者的用心。至少所有玩家都可以通过词 了解到,这『轻咬 并不甜。





美也

CV:阿證惟宗 WITA

主角的妹妹美也不仅在本作中是一个 特殊的存在,和『君吻』以及以前作品中 的姐妹角色都有一点决定性的区别——她 对哥哥没有恋爱感情, 而是纯粹的兄妹情, 她所表现的也是纯粹的家族爱。

平安夜里,喜欢自己家庭的美也因为 双亲工作繁忙而感到寂寞,这个时候她遇 到了一只与猫妈妈走失的小猫。她从受冻 的小猫身上感觉到了与自己相似的气息, 于是将它带回了家。但是主角对她说道: "小猫的妈妈也一定很寂寞吧"。听了这句 话,美也才从反面意识到。感觉到寂寞的 不只自己,自己的父母也一样寂寞。于是 兄妹俩为了把小猫带回猫妈妈身边而在街 上四处奔波。最终在主角的奋发之下,险 些遇难的猫妈妈最终平安无事,并与小猫 重逢。小猫见到猫妈妈非常高兴。还一口 咬住猫妈妈的脖子。美也以为小猫在生猫 妈妈的气,想去阻止小猫。

这个时候, 主角温柔地说道: 没关系,



玩家来到这一步的时候,必然已经通过主角的眼睛目睹了这个世界中各种各样的感情的表现形式——其中有 KISS 所是无法完全表达的相当直接的感情,也存在着扭曲的感情。最终游戏将这一切收缩到轻咬这一概念上,仅从剧本上来说,笔者认为这一手法为游戏做出了很好的总结。

不论系统还是剧本,『轻咬』都与以前的作品存在着决定性的区别,也正如此,本作才会叫做『轻咬』,而不是『君吻2』。如今,『轻咬』发售还不到一年,作品的评价已经超过了『君吻』,真正地将系列的传统推向了新的时代。





Checkpoint

エピコレーキミキス!及其特関「ちょっとまとの側域」

Enterbrain 在广纳意见之后于 2008 年情人节发售了『君吻』的廉价版『エビコレ+キミキス』(eb 收藏 + 君吻)。该廉价版在系统的操作性上做了变更,增加了一些比较实用的功能。购买该廉价版有机会获得一张名为『ちょっとまとめ劇場』(小剧场合集)的限定数量的 PC 用 DVD 特典。

这张 DVD 中包括以下内容:

ちょっとおまけ劇所 vol.1~vol.3 (小剧场) 这是本来收录于日本 GALGAME 向影像 杂志『TECHGIAN』2007 年 2 月号到 4 月号 上的文字 ADV 型小游戏。每个小剧场由3个剧本组成,共计9个剧本。玩家可以在其中看到女主角们在游戏原作中没有展现的一面。对原作不足的剧本方面进行了补完,受到 FANS的好评。

もうちょっとおまけ劇場 (追加小剧场)

纪念游戏发售一周年而制作的短篇故事, 讲述的是主角和菜菜的冒险故事。不过故事是 以荒诞内容为主,有可能会破坏玩家对原作的 印象。





防比

CREATIVE GROUP /二次元创造

川田先生のドキドキ運勢占い(川田老师的运气占ト)

附送在 TECHGIAN 2006年7月号上的占卜小游戏 不过可以占卜仅限 2006年的内容。

瑛理子的巧克力工场

小剧场的新作,讲述的是情人节当天(发售日当天),主角被瑛理子叫去,两人在理科准备室 里进行的实验, 瑛理子的台词全语音收录, 不停地吃巧克力会发生各种不同的情况,



Checkpoint

虽然游戏中没有直接说明,但通过设定中 的各种蛛丝马迹可以推出一些结论。首先,游 戏舞台的地理位置上,『君吻』的辉日南市应 该是『轻咬』的辉日东相邻的城市。『轻咬』 中提到过邻市有一个住在池塘豪宅里的大小 姐,便是指『君吻』的祇条深月。更关键的是 时间的设定。从『君吻』里人物的生活看来-瑛理子说到初中时曾把论文发表到网上,以 及主角周末在家看了一整天类似 2CH 的网站 等——『君吻』是以游戏发售的"现代"为时 代背景。而相对应的,『轻咬』中主角上网需 要拨号,家里摆放着 PS 和 SS 主机。在『轻咬 | 梨穗子的路线中会提到一个在广播节目中读到 明信片的事——明信片的内容是邻市一个高中 女生喜欢上老师,和老师约定在毕业之后交往 玩过『君吻』的玩家可能知道,这其实就是『君 吻』中的班主任川田知子高中时代的故事。于 是可以推断,知子老师应该和『轻咬』的人物 是同一世代的。综合起来, 假定『君吻』的年 代是游戏发售时的 2006 年, 那么『轻咬』的 时间应该是在 1999 年前后

此外, 根据这一时代设定和『轻咬』的实 际内容, 玩家们普遍认为『轻咬』所面向的是 比『君吻』更前一个世代的玩家。"『轻咬』是 只会做 galgame 的傻瓜为无法从 galgame 毕 业的 galgame 傻瓜们制作的 galgame! "(笑)

Checkpoint

这两款游戏都为梦想后宫的玩家创造了 条件。游戏中并没有限制一次攻略只能讲入一 个女主角的路线。只要合理安排日程, 完全可 以同时脚踏几条船。而且游戏中还存在相关的 特殊事件――当玩家对一个角色アタック成 功,引发亲密事件后,会有一定几率被其他好 感度高的角色逮个正着。这在『君吻』中被 称为花心事件,『轻咬』中则叫眼泪事件。这 种事件不只一种,而且会多次发生。『 轻咬 里还将花心继续发展, 主角可以相当人渣地同 时与两个角色约好一起过圣诞夜,并设置了不 同结局——最后没有选择的角色就进入 BAD END,不同角色在BAD END中的表现也各不同







时代的副产物 MULTMEDIA OF KIMIKISS AND AMAGAMI

君吻』的热潮开始之后,其周边作品很快就在各种媒体上展开了攻势。游戏的歌曲和音乐以及众多角色歌专辑不用说,一时间内漫画,动画,小说和广播剧各领域都可以看到『君吻』的名字。由于『君吻』本身的重人物而不重故事性,这些周边作品在剧情上几乎都加入了大量的原创成分。

漫画 COMIC

漫画版到目前为止除开各种相关的 Anthology版(注,可以理解为由正规出版社 出版,陈列在一般书店里出售的官方同人选集), 一共出现了5个版本。其中目前仍然在『FAMI 通 PS2』上连载的,由『心跳回忆』人设こく ら雅史执笔的版本算得上是"正史",其余的"野 史"都已经完结,这些作品也各有其特点

キミキス~ lyrical contact ~

全1卷,共5话,作者黑井みめい。第一 女主角是星乃结美,其他女孩作为配角登场, 为主角和结美的恋爱铺路,篇幅很短,人物故 事比较杂糅

キミキス ·various heroines-

全5卷,作者东云太郎。每卷各以一个女孩为女主角而展开情节,各卷女主角依次是水泽摩央,唉野明日夏,祇条深月,二见瑛理子,星乃结美。在众多版本中,作画和情节都算不错,同时也是最广为流传的一个版本。在后来不同媒体作品的争端中,被称为漫画党的FANS大多是以这部漫画为基础

キミキス ~スウィートリッフス~

全 2 卷,作者糸杉柾宏。同样是每个女孩 一个故事,不过篇幅是一人一话,所有女孩都 有份。最大的特点是主人公看起来完全不像没 有恋爱经验的人。顺便一提,东云太郎和糸杉 柾宏都是成人漫画的作者,但糸杉柾宏的画风 和东云太郎相比没有明显**工口い**的感觉

キミキス after days

全 1 卷,作者佳月玲茅。讲述的是主角相原光一和二见瑛理子交往之后的故事。从画面到故事都充满少女漫画风格









特别附录: 只有老玩家才知道的历史

话题说回上个世纪90年代的"ギャルゲーバブル"。在这时期里迅速出现了大量的GALGAME,而且制作水平(包括画面和系统各方面)较以前都有了质的飞跃,比较著名的PC方面就有 Leaf 的视觉小说系列和 elf 的『同级生』系列;家用机上也有『櫻大战』系列和『青涩宝贝』等等。而就在这ギャルゲーバブル的最鼎盛期,诞生了一款并不太起眼的恋爱模拟游戏——『True・Love Story』,我们称呼它为『真爱物语』,后来发展成为一个独具特色的系列。这就是『君吻』和『轻咬』的原型

这个系列的游戏中玩家将扮演高中二年级

学生(只有第三作是是初中三年级),在游戏限定的期间内,与女孩子们搞好关系,邀请她们约会,最终做出爱的告白。玩家要在周末之外的日子于学校内移动,与人物相遇,引度的日子于学校内移动,与人物相当友好度和憧憬度。随着友好家,随着友好度和大好度和慢慢,最终还是被称为一个人,玩家必须在这个系列。这个系列。这个系列。然后做提出各种的分,就是升角色的好感度,然后做提出各种的分,就是升角色的好感度,然后做提出各种的分,作品之间也没有出现相关系的人物



真爱物语 1 · 2

游戏可攻略人数一共9人,每次游戏的管场固定的5人和各个季节限定的1人。比较较殊的是主角的亲妹妹みさき,虽然不可攻略。但会向主角提供女孩子的情报。妹妹角色后生角提供女孩子的情报。妹妹角色后生,成为了系列的一大惯例。这款游戏的CV阵容远家的最大印象是平凡。除了游戏的CV阵容远太而引人注目外,作品从人设到平淡的游戏一大流情人型的第一大流情人型的第一主角,各方面表现出的都是平凡的味道。不是游戏的表面上是游戏的不凡的乐趣。

游戏发售一年之后,制作方广泛收取了玩家的意见后推出本作的 PS 廉价版『True Love Story ~Remember My Heart~』,后来发售了 Windows 版,地位上相当于『君吻』的廉价版『eb 收藏+君吻』。此外,这也是该系列唯一款发售了 Windows 版的作品。

游戏内容大致和原版一致。变更大致有以下几点:

- ●追加了一个可攻略隐藏角色和两名男性配角
- ●每个角色大致增加了分布在不同季节的 5。 6 个约会事件。
- ●一部分台词重新收录, 追加男性角色的 CV-
- ●可以同主角的妹妹みさき一起放学回家, 芦 増加了她的通常事件。
- ●随着主题曲的变更,OP动画也经过重新制作。

系列第二作发售于 1999 年 1 月 12 日。容量从前作的 1CD 变为 3CD,每 CD 对应可选择的一个学期。本作的舞台是青叶台高中,目标依然是要在转学前的 1 个月时间里交到实朋友。可攻略人物包括隐藏角色共 11 人(此外,妹妹角色也有一种结局)。游戏初期需要选择

IE

X

结是

联连是



CREATIVE GROUP /二次元创造



1750

*

开始时期、能力倾向和3个关键词。与前作一样,选择的时期不同会影响到登场人物和事件的发生,连 OP 动画也不同。能力倾向会与攻略对象的喜好联动,使发生的事件,友好度和憧憬度的上升曲线发生变化。而3个关键词可以在与女孩子放学会话时使用,根据对方的喜好,反应也会不同。

游戏继承了前作的理念,在各方面都做了强化,内容相当丰富而充实。就画面来说,不算服装的差异,一个人物有20多种立绘,事件CG更多达每人25张左右,全体总共超过300张,而背景据说有1800多张。这仅从数量上就可以让其他同类游戏汗颜。游戏中遇当女孩子的方式也变得多种多样。除了通常在学校中行动可以遇到女孩子,上学前要从自行车、公车、徒步和电车中选择上学的方式,根据选择也有机会遇到采用相同方式上学的有人。还有一点会引起玩家注意的是,从这一作起,作品标题『True Love Story』中的间隔点号被去掉了。制作者并没有对此进行特别说明。"真正的爱情故事"和"真爱的故事"究竟有什么区别,玩过两作的玩家或许有所感觉吧

这两款 PS 上的作品都把背景设定为"转学前"的一个月。老实说在这个时候还去特地交个女朋友真是相当过分的事(苦笑)。游戏结局时候不得不面对分别,这种离别的苦闷也是游戏所强调的感情。虽然结局的形式都差不多,但女孩们的想法却各有不同,这也是最终的看点之一。

两作中为玩家准备事件数量都相当庞大,但大概是受到时代的影响,这两作攻略的难度都异常的大。由于选择游戏时期和主角属性有不同的组合,这种组合搭配会对事件产生各种影响,再加上事件的发生是具有随机性的,就算运气好走对了路子,也不一定会发生相应的事件。特别在第二作为了加强各事件之间的关联性,增加了"连锁事件"这一设定。既然是连锁,那么中途错过一个可能会功亏一篑。于是要想达到最佳结局不参考详细攻略就显得都当困难。就算是看着攻略进行游戏,想要制霸全部事件也是相当巨大的工程。





真爱物语3·S

2000年8月、PS2等主机刚刚面世、机种的时代更替还没有正式开始的时候,FAMI通周刊就早早地刊登了『真爱物语』系列第三作将于次年登上PS2的情报。从这一作起,开发商内部发生了重新调整,由过去的ビッツラボラトリー变为ゲームクラブ、发售商也由ASCII 换为有实力的 Enterbrain。但在 PS2 用户群还未稳定,开发技术问题也没全部解决的时候,区区一款 GALGAME 率先涉足次时代主机,这不论在哪个时代都是相当大胆的决定。总之,经过延期后,『真爱物语3』于 2001年4月5日面世了。

关键会话系统的变化也很多,首先,该系统除了在放学时之外,在约会的时候也会出现。 其次虽然可攻略人数一共有9人,但能够单独进行放学会话的仅为主要的4名角色,这也是本作被认为是未完成作的主要原因。会话中选择过一次的话题会被新话题替换,替换出的话题根据主角的属性不同而变化。放学会话时,有时会有其他角色也参加进来,3个人一起回家。不过这种情况下不能约女孩去约会。

总的来说该系统在本作中得到不少进化,变数和可玩性都有所提高。但是在本作中放学次数远比以前多得多,会话系统露面的机会也更多。这对玩家来说并不完全是好事,一方面频繁的放学会话使游戏时间大大增加,另一方面到后期必定会遇到所有话题都用完,只能重复选择的情况,使游戏的作业操作的感觉大大加重







但留

二作

戏过

事件

玩家

这一

但是

早上

的行

个人

单有

好感

感至

话系

话题

和女

上主

各种

线攻

角色

据相

后就









看了游戏背景设定的玩家,估计都会想, 为什么要把游戏的时间从高中变回初中?这之 间到底有什么区别?对此官方声明过,这是为 了让玩家体验更淳朴的恋爱。但是实际上不仅 如此,真正玩过一次游戏就可以感觉到,游戏 中存在着只有初中才会有的气氛,情节方面也 是。特别以游戏的第一女主角苍月**たかね**为代 表,她对自己,对将来,对人生的看法和烦恼 具备了那个年龄段的特色,包括结局也反映了 这一问题。

游戏的改变同时带来了诸多优缺点,但 游戏内容的丰富程度依然让人满意。遗憾地是 本作最终因为"这种恋爱游戏对初中来说太早 了","PS2 发售还不到一年,不够普及","开 发商的重组导致开发进度延迟"等诸多原因, 没能占领足够的市场。厂商并没有因此而气馁,



系列的第四作,『True Love Story Summer Days, and yet...』(真爱物语 无尽之夏) 按照惯例在两年之后发售了。

伴随着系列以前的角色设定师松田浩二的 隐退,由高山箕犀担任了人设一职,本作给玩 家的第一印象也与以往大不相同,连标题也不 再用数字而是采用副标题的形式。

游戏的主角变回了传统的高中二年级生,游戏目标是在没有尽头的夏天里与女孩子们交往,达到恋人关系,并留下夏天的回忆。该作一个首要的特点是,游戏中的几乎没有时间限制,通常不会因为到达某个期限而强制结束游戏。(虽说游戏进行 100 天左右就结束,可攻略一个角色只需要 30 天左右,于是只要不是怀着"一定要看看游戏有没有结尾"这种蛋痛的理由,无论如何都可以顺利通关。) 在系列

CREATIVE GROUP /二次元创造

第三作中,整整一年的时间里事件虽然很多, 但留给玩家的印象杂乱而散漫。相比之下。第 二作在相对有限的时间里加入连锁事件, 使游 戏过程显得紧凑,受到了极大好评。但是连锁 事件的必须性和事件本身的随机性的矛盾迫使 玩家在进行过程中不得不多次 S/L。为了解决 这一二律背反的问题, 无尽之更 便舍去了 时间这一概念。即使现在看来这也是一狠招, 但是相当有成效

本作的系统本身也接近系列第二作,每天 早上会提示出『今天的目标』,这将成为一天 的行动方针,比如在某处去见某个人物,与某 个人物对话多少次之类, 具体内容各异, 有简 单有困难的, 达成这些目标可以提高女孩子的 好感度,推动故事的发展。每天活动结束如果 感到不满意,还可以选择重新来一次今天。会 话系统中加入了话题等级这一要素, 所使用的 话题的等级越高,会话的效果也就越好。各话 题等级一开始由主角的属性来决定, 并会随着 和女孩们的会话中提升

在情节方面,本作有了系列中几乎没有出 现的攻略事件,不完成这些事件无法通关。至 今的『真爱物语』说干脆点,一直都是事件至 上主义——游戏中不存在明确而完整的剧本, 各种小事件才是系列的卖点。而本作中引入主 线攻略事件则首次强调了故事性。本作中主要 角色各有两种剧本(隐藏角色只有一种)。根 据相遇方式的不同决定进入哪种。一旦确定之 后就无法更改。此外,本作会话模式新增的话 题中出现了"エッチな話"这一项,一旦选择 人物就会开始脱线,而且话题等级越高越严重。 比如,想象一下在相当普通的放学途中问起女 生"你今天穿的什么内裤"是怎样的场景……

PS2 上的这两作,与前一世代的两作相比, 攻略难度有了很大改善。『真爱物语3』由于 游戏时间的延长,事件发生的机会也大大增加, 会话系统的频繁发生, 4位主要女主角就算不 特别刻意去攻略都可以看到最佳结局。在游戏 中更换属性又能提升遇到相应角色的几率,于 是其他角色的攻略也没有再像之前那般叫人束 手无策。『无尽之夏』则是经过系统的优化更 加平易近人:每天目标的提出就是攻略的指引, 就算结果不满意每一天都还可以重新来过,而 且更关键是,游戏的时间几乎是无限的,没有 发生的事件可以玩到发生为止。可以说『无尽 之夏』是『真爱物语』系列目前唯一不需要看 攻略的一作。这两作的主题都不再是转学,但 是每一作都有一名转学(或离别)的角色保持 着这个老传统。对老玩家来说,以前一直扮演 着将要离开的角色,在这两作中站送别的立场 上也是一番新的体验

到目前为止『真爱物语』系列就只有这 4 部作品,虽然后来的『君吻』和『轻咬』继承 了该系列的传统,游戏中随处可见『真爱物语』 的痕迹, 但是官方没有正式承认它们之间的关 联性。从现在官方的势头来看,似乎并没有打 算将『真爱物语』系统就此终结,或许某一天 真爱的故事还会出现在玩家面前吧





给玩

连.

一门交

该作

東原 可茨

不是

蛋痛 系列.

Checkpoint

除了以上这些作品之外,该制作组还制作了曾在国内发售了中文版的『true tears』,不过 由于系统和设定上差别太大,不在本次介绍的范围。

Checkpoint

神风事件:

该制作组出手的游戏里,达成某些条件后在校园的某处遇到女孩时,会有一阵风吹过,画 面出现 CG:只见女孩的裙子就会随风上扬······这就是所谓的神风事件。该事件从『真爱物语』 第一作到最新的『轻咬』一直没缺席过,而且每个可攻略的人物都有。不过很遗憾的是,可惜 家用机上是不允许出现小裤裤的,事件 CG 上也会做出巧妙的遮挡,只有游戏中的主角能够一 饱眼福。



结束语

曾经的『真爱物语』,现在的『君吻』和 『轻咬』, 在各自的时代中诞生, 就必须经受时 代的考验。如果将这些作品串成一条线,那么 就是这样:『真爱物语』系列在自我的发展中 寻求着改变,『君吻』是继承了累积之后的复兴, 最后『轻咬』是对时代的要求做出的一种回答。 不过这回答不一定只有一种。很可能厂商在明 天就向玩家做出另一种回答。『真爱物语』也好, 君吻 2』也好,『轻咬 2』也好,或者是全新 的形式也行, 笔者只希望这个讲述着真爱的故 事能够在时代中不断前行,带给我们更多的惊 喜和感动。▲

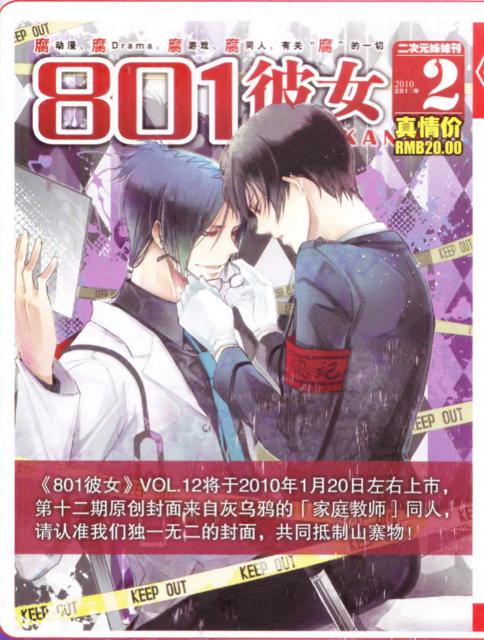


KIDS Fams Channel

打越钢太郎、中洋工、林直原KID王牌剧新一代游戏作品的专题

http://www.kidfanschannel





《801彼女》总第12期

主打内容

•独家专访冰栗优

日本著名 BL 漫画家冰栗优先生首次接受中国媒体访问! 并且还有冰栗优老师亲笔为『801 彼女』绘制的签名, 叙说与中国的情缘, 绝对精彩的独家内容 2 月呈现!

●全面解析

801 特色栏目 [声王子] 之井上和彦, 给予全面的解析与介绍!

●首度披露

Spray 游戏公司 2009 年度继『鬼畜眼镜 R』后的又一大作『STEAL!』全支线解析与吐槽!

(以上以正式上市为准)



●绝望中的冷光,赌上人生的钢铁记二次元世界的义肢&义体●维多利亚时代的红与黑 ——解读岩崎琢和他的执事派音乐

《动画基地》2010年2月号

总第72期

〇 主打内容

●新番动画总览!

一月新番大搜查线,带<mark>您阅尽一</mark>月新番精髓

● 2010 看什么?

2010年上半年剧场版前瞻,焦点剧场逐个瞧

● 争议监督售点解析

从利维亚斯到叛逆的鲁路修——渐变着的谷口悟朗

●声优业界独到点评

男声优突进演唱新天地大评比

●名家旋律鉴赏

岩崎琢和他的『黑执事』音乐

(以上以正式上市为准)





国本同人游戏制作组介绍表题(连通式) RebRank有识定的自lvefss 关键关切方式们的形式识。 GSC社の版黏土新作款心 澪

発用き函回(さh.loV)号月 h 株式示次二

(享长败欢, 活生(?) 娘份麻支字, 果字的与自干关, 补险宝货麻壁凿干蟹际, 品补麻题话的字关育)

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室

二次元狂热》编辑部

100086





读者调查函

姓名	女・男	职业・学年
QQ/mail	岁	控 宅度 萝莉・御姐 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆
住所		
邮编	***************************************	

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所	
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他 ()
2 购买本刊的理由	
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品(包含光盘)	
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他()	
3 获知本刊的途径	
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他 ()
4 对本期杂志的评价	
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他	
5 本期杂志栏目调查(喜欢涂黑,不喜欢画×,没意见留空)	
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区	一天
朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作	□游
戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹	
6 本期最喜欢的文章()
本期最不喜欢的文章 ()
希望杂志加上的内容()
7 最希望二次元的结构	
□游戏(%)□漫画(%)□动画(%)□专栏(%)	
□图片(%) □COS(%) □同人创作(%)	
8 对于3D (COS)内容的希望	
()
9 对于游戏剧情小说的希望	
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓	
10 对于国内同人作者画手的希望	
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点	
11 一本高端杂志最重要的方面是	
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他	
12 常购买的动漫类杂志 ()